numero 1 | dicembre 2001 | € 7,75

BITPLANE

la rivista dell'utente AMIGA® italiano

Il futuro di Amiga

Reportage da Pianeta Amiga e Amiga 2001

Amiga OS XL

Provato il controverso prodotto di H&P

Spedizione in a.p. postale 45% - Art. 2 Comma 20/b Legge 662/96 - Padova D.C.I. - Tassa Pagata - Supplemento N°1 al N°1920 di Cittadini Anno 2 2001

RECENSIONI
Manuale Italiano OS 3.9, ProStation Audio, Laboratorio di Fisica, Aminet 44, Amiga.it 8, Light Rom 8 e New Brave World.

TUTORIAL
PHP, Candy Factory e Speciale Workbench.

ALT.OS ZONE
Le guide a Linux, QNX e Morph OS.

GAMES
Anteprima di Freespace.
Provati: Payback e Shogo.

http://www.oldgamesitalia.net/

uigi Aiello
ovvero: il vero re della porchetta

Queste poche righe di presentazione del numero che avete tra le mani le sto scrivendo in Germania, di ritorno dall'Amiga 2001 di Colonia una due giorni veramente straordinaria. Proprio gli eventi e le novità viste in questo importante avvenimento e durante il nostro Pianeta Amiga (che quest'anno è stato un evento di risonanza europea rispetto alle passate edizioni) hanno nuovamente cambiato le carte in tavola del panorama Amiga. Negli anni scorsi ritornando dalle fiere Amiga (in particolar modo Pianeta Amiga) la novità più eclatante da raccontare a chi era rimasto a casa erano i nuovi panini dell'interaprendente Luigi (uigi per gli amici), una vera sicurezza per tutti i frequentatori del Pianeta. Quest'anno le cose sono state molto differenti, la quantità e qualità dei prodotti e delle novità visti e toccati con mano durante la due giorni empolese e la fiera a Colonia hanno finalmente rinfrancato i nostri vecchi cuori amighisti delusi da troppi anni di promesse e di bugie. Vi rimando ai due completi reportage degli eventi per saperne di più e per cominciare a vedere il futuro con un'occhio più fiducioso. Parlando di questo numero, il primo vero e proprio di Bitplane, dopo l'"esperimento" del numero 0, nelle 64 pagine troverete una serie molto interessante di anteprime e di recensioni (in particolare quella di Amiga OS XL e del libro del 3.9 oltre a quelle di Shogo e Payback), oltre a questo fanno la loro prima comparsa alcune delle nuove rubriche che ci accompagneranno nei prossimi numeri. In particolare la rubrica New Talents che attende le vostre creazioni per poter prendere il via. Come sempre aspettiamo vostri suggerimenti, consigli e perchè no anche critiche. Segnalo anche il nostevole sforzo da noi profuso (e sostenuto anche dai vari produttori/distributori) nel fornirvi una serie di prodotti con sconti esclusivi, sarà un progetto che cerchermo di continuare anche nei prossimi numeri se riceverà il meritato riscontro. Come ultima nota voglio spendere due parole per l'accordo siglato con Softwave di Giorgio Signori, da questo numero gli abbonati di Amiga.it riceveranno Bitplane il cui CD viene curato con l'usuale altissima qualità da Giorgio, oltre a questo abbiamo deciso di fare un gradito omaggio a tutti includendo non uno ma ben due CD in questo numero vista la presenza di Amiga.it numero 1, un CD veramente da collezionare.

Vi lascio quindi alla lettura di questo numero uno, leggermente rivisto anche sotto l'aspetto grafico per incontrare i preziosi suggerimenti fattici direttamente al nostro stand a Pianeta Amiga. Ci si rilegge tra due mesi...

di Nicola Morocutti

Sommario

BITPLANE *dicembre 2001*

BITPLANE
Anno 1 numero 1
Dicembre/Gennaio 2001-02

Caporedattore:
Nicola Morocutti

Hanno collaborato:
Franco Coccini, Danilo Drago, Andrea Favini, Claudio Marro Filosa, Stefano Guidetti, Marco Lovera, Alessandro Marinuzzi, William Molducci, Elena Novaretti, Giorgio Signori, Dario Soccoli, Joachim Thomas.

Copertina:
Venetaweb.it

Impaginazione
Nicola Morocutti

Realizzazione grafica:
Venetaweb.it

Stampa:
Grafica EFFE 2

Realizzazione CD Rom:
Softwave di Giorgio Signori

Contatti:
info@bitplane.it
www.bitplane.it

Redazione BITPLANE:
C/O Nicola Morocutti
Via Lorenzo Chini, 13 - 36061 Bassano Del Grappa

Direttore responsabile:
Sergio Frigo

Editore:
Maurizio Trabuio

Il CD di BITPLANE

In BitCD 1 troverete i demo di Freespace, Shogo e Payback...

...siti web comodamente consultabili da CD...

...reportage fotografici e filmati dalle fiere di Empoli e Colonia...

...decine di immagini e programmi per abbellire il vostro Workbench, e molto altro ancora...

Benvenuti nel CD di Bitplane dove troverete software aggiornatissimo, informazioni, materiale utilissimo per sfruttare sempre al meglio il vostro Amiga.

Cliccando sul file "Info.txt" verranno visualizzate alcune informazioni che vi permetteranno di utilizzare al meglio i BitCD di Bitplane.

Ecco in breve i contenuti del BitCD Volume 1

130 mega di filmati del World Of Amiga 2000/2001 e di Pianeta Amiga 2001

120 mega di giochi, tra cui le versioni demo di Freespace Shogo e Payback

Una speciale raccolta di tutti gli installer per i giochi basati su WHDLoad

30 mega di immagini e moduli di pubblico dominio

Tutto il software e le immagini a supporto della rivista

150 mega di software aggiornatissimo:
Grafica, musica, demo, documenti, sviluppo, internet, utility e tanto altro

100 mega di siti web comodamente consultabili da CD tra cui il sito di supporto di AmigaOSXL, Amithlon e Apex Design.

...e tante altre chicche!

In questo numero troverete in omaggio il CD Amiga.it 1, una raccolta di qualità ricca di software per il vostro Amiga.

Buona navigazione dalla redazione di Bitplane.

Reportage

Pianeta Amiga 2001

a cura della Redazione

Nei giorni 20 e 21 ottobre 2001 si è svolta nella consueta cornice del Palaesposizioni di Empoli la quinta edizione di Pianeta Amiga,la kermesse,è stata organizzata come sempre da Jasa Communication e quest'anno con la collaborazione di Virtual Works e della redazione di Bitplane, ha saputo richiamare una serie di espositori nazionali ed internazionali di grande importanza. Visto lo spazio che dobbiamo dedicare anche all'altro reportage da Amiga 2001 di Colonia, andiamo subito a vedere cosa si è visto ad Empoli.

TITAN COMPUTER

Partiamo subito dall'estero e da uno dei nomi di maggiore richiamo presenti a Pianeta Amiga 2001. Il massiccio Micael Garlich di Titan, presentava oltre ad i loro prossimi prodotti per Amiga tra i quali Papyrus Office e i giochi Rage Hard ed Alien Nation l'attesissimo Pegasos, la nuova motherboard PPC creata dai tedeschi di BPlan. La scheda, presentata ancora in una versione beta ed in anteprima mondiale, faceva girare su un G3 350Mhz la versione 0.4 di MorphOS oltre ad alcune versioni preliminari dei prodotti Titan tra cui Candy Factory 2 ed ha attirato l'interesse e le speranze dei molti amighisti presenti. Al momento attuale questo interessante progetto già giunto agli stadi finali di sviluppo, come vedremo nel reportage da Amiga 2001, si pone prepotentemente come la più probabile strada per lo sviluppo hardware dei nostri Amiga.

Il massiccio Michael Garlich (l'uomo in nero di spalle) presentava i suoi prodotti e la motherboard Pegasos allo stand di Titan Computer.

www.titan-computer.de
www.bplan-gmbh.de

HAAGE&PARTNER

Ospiti dello stand di Virtual Works, Juergen e Gudrun Haage presentavano in anteprima mondiale l'attesissimo Amiga OS XL, il pacchetto che consente di utilizzare Amiga OS sotto l'hardware standard dei PC attuali. Il pubblico è stato affascinato dalla potenza e velocità del prodotto dell'intraprendente software house teutonica. Le prove su strada effettuate dal vivo allo stand hanno convinto anche i più scettici sulle potenzialità e compatibilità del prodotto. Vi rimando al box che trovate in queste pagine per un resoconto della conferenza di presentazione di Amiga OS XL tenuta da Juergen Haage.

Juergen Haage intento a presentare il nuovo Amiga OS XL.

www.haage-partner.com

VIRTUAL WORKS

Lo stand più grande e visitato della fiera è stato sicuramente quello del noto rivenditore veneto. Enrico Vidale presentava alcune interessanti novità esclusive come l'attesissimo manuale in italiano di Amiga OS 3.9, la nuovissima G-Rex A4000 che faceva bella mostra di se' all'interno della vetrina presente nello stand assieme ad altri interessanti prodotti come l'adattatore per pad Playstation od il nuovo adattatore per tastiere Lyra. Altre interessanti novità erano il Party Pack visibile in azione, la scheda Mediator 1200 di Elbox con il nuovo Multimedia CD con tanto di scheda Voodoo 3, Sound Blaster PCI, scheda di rete e scheda TV e la solita marea di hardware e software.

www.virtualworks.it

EPIC INTERACTIVE

Altra importante presenza estera era quella di Epic Interactive di Thomas Steiding ospitata da Darkage Software. La ditta, che pro-

prio in questi giorni ha annunciato la realizzazione di The Feeble Files per Amiga oltre ad il mission pack per Earth 2140, in fiera presentava il suo ricchissimo catalogo di software per Amiga compreso l'ottimo Amiga Classix 3 realizzato da Darkage Software. Ed ha annunciato l'intenzione di supportare nei suoi prossimi prodotti sia MorphOS che Amiga OS 4.0.

L'ampio stand di Virtual Works qualche minuto prima dell'apertura dei cancelli.

www.epic-interactive.com

DARKAGE SOFTWARE

La nota software house capitanata da Paolo d'Urso ha presentato oltre all'ottimo e già citato Amiga Classix 3, l'anteprima di Supreme il prossimo prodotto destinato alla video titolazione dopo l'interessante Extreme di cui parliamo anche in una breve anteprima in questo stesso numero. Tante idee ed entusiasmo caratterizzano l'operato di questa software house cha ha saputo negli anni imporsi come una delle realtà più innovative del mercato Amiga. Segnaliamo anche l'annunciata e prossima uscita di Amiga Classix 4.

Lo stand di Darkage ed Epic Marketing in uno dei momenti di calma domenicale.

www.darkage.it

CLOANTO

Altra graditissima novità di questa edizione era la presenza di Michele Console Battilana, "patron" storico della ditta friulana. Michele, oltre a dispensare, come graditissimo e prezioso ragalo, copie di Amiga Forever 4, ha presentato in anteprima la nuova versione della nota suite di emulazione Amiga. Amiga Forever 5.0, di cui parleremo ampiamente nel prossimo numero, presenta la velocissima versione Just in Time di UAE oltre a notevoli migliorie ed a tutto il software registrato che da sempre caratterizza questo ottimo prodotto. Vi rimando anche al box relativo alla conferenza di presentazione di Amiga Forever che trovate in queste pagine.

www.cloanto.com

BITPLANE

Ovviamente anche la redazione di Bitplane era presente in fiera presentando l'atteso numero zero della rivista e raccogliendo abbonamenti. Cogliamo l'occasione di queste poche righe per ringraziare tutti coloro che hanno supportato la nostra rivista sia sottoscrivendo l'abbonamento o anche acquistando il numero zero.

Nicola Morocutti aiutato da Luca Sappia allo stand di Bitplane.

www.bitplane.it

ENIGMA AMIGA LIFE

Presenti in fiera anche Luca Danelon e Daniele Franza che vendevano gli arretrati della rivista e presentavano una vera rarità, la copia per il controllo bozze del mai uscito numero 121 della rivista.

Michele Battilana e Juergen Haage si scambiano i rispettivi prodotti dopo le polemiche della fiera.

CONFERENZE

AMIGA OS XL

La conferenza ufficiale di presentazione di Amiga OS XL, è stata tenuta direttamente da Juergen Haage, accanto a lui sedeva il nostro Nicola Morocutti, impegnato a tradurre dall'inglese all'italiano per il numeroso pubblico presente in sala (praticamente tutti i posti a sedere erano occupati). Haage ha iniziato a presentare il loro nuovo Amiga OS XL indicando i vari pregi di Amithlon, finalmente la possibilità di utilizzare l'emulazione Amiga senza bisogno di avere un'altro sistema operativo, possibilità di utilizzare tutte le periferiche normalmente utilizzate su Amiga, poichè per riconoscerle basta utilizzare gli stessi programmi che usiamo su Amiga (TurboPrint, MakeCD, CacheCDFS etc.), inoltre possono essere montati e riconosciuti anche gli hard-disk formattati Amiga. Amithlon emula un Amiga di ultima generazione, pertanto è possibile utilizzare schede grafiche tramite Picasso96 e schede audio tramite i driver AHI (controllate sul sito della H&P la lista delle schede supportate), non c'è nessun supporto per i chip grafici ECS/AGA e dell'audio Amiga, questo permette all'emulatore di avere delle prestazioni decisamente notevoli, poiché non deve impegnare risorse di CPU nell'emulazione del chipset Amiga, risultando in questo modo nettamente più veloce di un 68060. Haage ha tenuto a precisare che l'installazione di Amithlon è facilissima, basta avviare il PC con il CD-ROM inserito, già in questo modo è possibile utilizzare Amithlon, se volete installarlo sull'hard-disk, basterà lanciare HDToolBox ed effettuare le stesse operazioni che si farebbero su un vero Amiga! Amiga XL è il secondo emulatore presente in Amiga OS XL, per funzionare ha bisogno del sistema operativo QNX (fornito con Amiga OS XL), supporta un numero maggiore di schede video e audio, praticamente tutte quelle supportate da QNX, inoltre permette una sinergia tra i due sistemi operativi, pertanto, dall'emulazione Amiga sarà possibile, ad esempio, lanciare il Browser QNX. Ad una domanda del pubblico, su come mai sia stato scelto il QNX rispetto ad un più diffuso Linux, Haage ha risposto ricordando come QNX sia più vicino come filosofia ad Amiga e come a differenza di Linux sia un vero OS real-time. La seguente sessione di domande e risposte, che ha concluso la conferenza, ha permesso a molti dei presenti di chiarire alcuni dubbi inerenti la compatibilità e le prestazioni di entrambi i prodotti presenti in Amiga OS XL.

Speriamo di rivedere presto la redazione di EAL in un nuovo progetto, magari anche su queste pagine.

SOFTWAVE - AMIGA.IT

Presente anche Giorgio Signori con il nuovo numero di Amiga.it, l'interessante rivista su CD che giunge al suo ottavo capitolo. Come sapete da questo numero la collaborazione tra Bitplane e Softwave si è fatta molto stretta, prova ne è il CD allegato creato da Softwave e, lo speriamo gradito,il numero 1 di Amiga.it in omaggio.

www.virtualworks.it/ait

Visuale di spalle degli stand di Benedetto di Lorenzo e del Piccolo Emporio.

IL PICCOLO EMPORIO

Presente anche il rivenditore siciliano. Michele Bruno presentava, in uno strapiante stand, tantissimo software ed hardware per i nostri Amiga a prezzi decisamente interessanti. Un grande in bocca al lupo a Michele per la sua coraggiosa iniziativa.

AMIQUIPMENT

Anche il rivenditore tedesco, ormai una presenza costante delle ultime edizioni, era presente in fiera con un ricco catalogo di prodotti disponibili. Ottima anche la varietà di sofware "datato" presente a prezzi scontati così come gli accessori come i sempre utili joypad e joystick.

Lo stand di Amiquipment, ricco, come ogni anno, di ogni sorta di software ed hardware.

AGI - ATO

Doversa menzione anche per il rinomato user group AGI che quest'anno condivideva il proprio stand con ATO l'importante organismo internazionale che riunisce vari gruppi che si occupano della localizzazione di software. Interessante l'iniziativa che permetteva agli utenti di votare il software che avrebbero voluto veder localizzato in italiano. Ottimi anche i pasticcini portati dai membri di ATML che venivano generosamente offerti allo stand.

CONFERENZE

AMIGA FOREVER

La presentazione di Amiga Forever 5 è stata tenuta da Michele Battilana, giunto direttamente dallo SMAU di Milano, munito del suo portatile e di uno scatolone contenente copie omaggio del programma. Per la presentazione è stato utilizzato il suo portatile, dove era installata sia l'attuale versione di Amiga Forever 4, basata su UAE che la nuovissima versione di Amiga Forever 5, basata su UAE JIT (Just in Time). Per dimostrare le differenze di prestazioni tra Amiga Fovere 4 e 5, è stata utilizzata la funzione "riduzione colori Qualitativa" presente in Personal Paint 7, utilizzando una immagine JPEG a 16 milioni di colori. Durante la conversione in corso, elaborata con Amiga Forever 4, Battilana ha illustrato le nuove caratteristiche del nuovo Amiga Forever 5, tra cui anche la possibilità di emulare il CDTV e il CD32, il pieno supporto di tutte le periferiche esistenti (se sono viste da Windows, saranno viste anche da Amiga Forever), la possibilità di emulare tutti i modelli di Amiga, grazie all'emulazione dei chip grafici OCS/ECS/AGA e del chip audio Paula. Battilana ha voluto sottolineare come moltissima cura è stata posta nella realizzazione dell'emulatore, un esempio è il software che permette di trasferire i programmi da Amiga a PC, senza bisogno di avere qualche programma particolare su Amiga, inoltre tutto il software incluso nel CD è licenziato, compreso ora anche Picasso96. Battilana ha raccontato alcune esperienze e aneddoti lavorativi,(come ad esempio il significato del logo della Cloanto), vantando come i programmatori italiani siano precisi e meticolosi nella realizzazione del software (come non credergli, considerando le incredibili innovazioni già presenti in C1-Text/Personal Write ??). Terminata questa simpatica ed interessante discussione, Personal Paint 7 mostrava finalmente l'immagine convertita, il tempo impiegato, cronometrato da una persona del pubblico, è risultato di 7 minuti. La stessa operazione è stata fatta utilizzando l'ultima versione di Amiga Forever 5 (ancora in beta), sfortunatamente non c'è stato il tempo per un'altra chiacchierata, dato che il tempo impiegato è stato di soli 14 secondi! Nota curiosa, durante la dimostrazione di Amiga Forever, realizzata utilizzando una connessione ad internet via GPRS e Bluetooth, Battilana si è accorto che sul sito internet di news ANN, era apparso un falso comunicato dove si annunciava l'abbandono del mercato Amiga da parte di H&P, interpellato immediatamente, Haage ha potuto utilizzare le funzionalità di connessione ad internet di Amiga Forever per scrivere il comunicato di smentita.

Contatti:

Pianeta Amiga Official Web Site:

www.pianetaamiga.it

Unofficial Pianeta Amiga Web Site:

www.virtualworks.it/pa2001/

■ MAVERICK SOFTWARE

Presente in fiera anche questo gruppo di programmatori e grafici che presentava in anteprima uno slideshow del loro prodotto d'esordio, l'interessante adventure Middle City, di cui al momento abbiamo visto solo l'ottima grafica che poco ha da invidiare ai più blasonati prodotti per altre piattaforme. Speriamo di vedere presto questo titolo in una versione più definitiva. Buon lavoro a questo interessante team italiano.

■ BENEDETTO DI LORENZO

In questo stand venivano presentati una serie di prodotti usati e a prezzi scontatissimi come un Amiga 1000 e vari hard disk ed accessori. Molto interessante considerando anche i prezzi da saldo.

■ BANCHETTI

Interessanti anche i banchetti demo e di scambio dell'usato dove era possibile acquistare hardware usato a prezzi vantaggiosissimi oltre ad avere aiuto e consulenze tecniche da altri utenti.

■ CONCLUSIONI

In questa breve carrellata di quello che si è visto ad Empoli speriamo di essere riusciti a presentarvi tutte le novità di questa ricca edizione dello show empolese. Peccato per un'affluenza di pubblico leggermente inferiore alle passate edizioni forse anche per la carenza di informazione esterna alla rete sull'evento. Speriamo che la prossima edizione possa richiamare tutto il pubblico che un evento del genere merita premiando sia gli sforzi degli organizzatori che degli espositori.

Amiga 2001

di Nicola Morocutti

Nell'ormai usuale cornice hi tech del Mediapark di Colonia si è svolta l'annuale edizione di Amiga 2001, la rinomata ed importate manifestazione dedicata ad Amiga organizzata quest'anno da Falkemedia editore delle più importanti riviste Amiga tedesche. L'evento quest'anno, come era già successo poco più di un mese prima per Pianeta Amiga, è stato assolutamente d'eccezione. La quantità e qualità di nuovi prodotti presentati durante la due giorni è stata di assoluto rilievo sconvolgendo o confermando per certi versi quello che gli utenti Amiga dovranno aspettarsi nei prossimi mesi. Partiamo doverosamente dall'evento principale la presentazione ufficiale della scheda madre Pegasos di BPlan. Dopo la presentazione del prototipo durante Pianeta Amiga ora era visibile il prodotto finito addirittura in anticipo sui tempi previsti. A dire il vero la prima produzione di 500 esemplari sarà distribuita agli sviluppatori mentre le prime Pegasos a raggiungere i rivenditori saranno disponibili da febbraio.

La motherboard Pegasos di bplan nella sua versione definitiva.

Interessantissima questa scheda in standard micro ATX con la scelta di uno slot in standard slot 1 per alloggiare il processore in modo da garantire una totale libertà sul processore da installare sia esso un G3, G4 o addirittura un nuovissimo G5. Saranno presenti tre slot PCI ed un AGP oltre a due connettori Firewire ed USB, Modem 56k integrato, Scheda di rete 10/100 integrata e scheda sonora integrata (con la possibilità ovviamente di usarne una PCI), presente su piastra anche un controller IDE ATA 100 oltre alle usuali seriali, parallela, PS2 per mouse e tastiera e connettore Floppy. Per quanto riguarda il sistema operativo installato oltre a Linux sarà pienamente supportato MorphOS (la cui versione 1.0 sarà disponibile a febbraio). Interessanti negoziazioni sono in corso per garantire il funzionamento di Amiga OS 4.0 su Pegasos che si pone come il reale futuro di Amiga vista la lentezza del progetto Amiga ONE di Eyetech (ah abbiamo anche toccato con mano, nel backstage della fiera, un prototipo del prodotto di Escena/Eyetech anche se sembra molto indietro con la progettazione e qualche dubbio è stato mosso da più parti sulla sua effettiva realizzazione, poco importa comunque visto che ora c'è il Pegasos). Un'altra grandissima novità vista in fiera, anche se questa volta solo dietro ad un vetro, era l'attesissima Shark PPC di Elbox. La scheda, che va inserita in uno degli slot PCI delle Mediator (di cui si è visto finalmente anche il modello A4000 anche se non in funzione), monta un potente G3 più due slot per DIMM. Attualmente la scheda, completamente finita sotto l'aspetto di progettazione hardware, aspetta solo di rientrare nelle piattaforme supportate dal progetto Amiga OS 4.0 per entrare nello stadio di produzione di massa. La cosa comunque appare molto probabile e lo stesso Ben Herman di Hyperion ha accennato a questa possibilità durante la conferenza di presentazione di OS 4.0. Proprio Amiga OS 4.0 è la grande e, per certi versi, inattesa sorpresa di Amiga 2001, già da Pianeta Amiga avevamo appreso da fonti molto autorevoli che qualcosa si stava muovendo ed ora dopo una ridda di voci ed indiscrezioni rimbalzate tra i vari siti internet dedicati ad Amiga

Ben Hermans e Juergen Haage in un momento dell'affollatissima presentazione di Amiga OS 4.0

VIDEO FX

Suoni, animazioni, immagini, Genlock e molto altro semplicemente con la pressione di un tasto e con temporizzazioni programmabili. Il tutto in tempo reale e con una completa galleria di effetti presenti sul CD. Video FX risulta indipensabile per la produzione video.

Video FX CD lire 99.000 - euro 51.13

X-DVE 3

X-DVE è il primo software di videotitolazione ed effettistica in tempo rale totalmente ottimizzato per tutti i processori della famiglia 68k e PPC. I suoi effetti 2D e 3D permettono di creare presentazioni grafiche o video titolazioni in maniera facile ed intuitiva e con una resa professionale.

X-DVE PPC CD lire 99.000 - euro 51.13

POWER TITLER

Con Power Titler la creazione di titolazioni a scorrimento verticale ed orizzontale non è più un problema. Con fluidissimi effetti 2D tra le pagine e l'utilizzo di font colorati e vettoriali Power Titler è il migliore e più intuitivo sostituto della centralina per titolazione.

Power Titler lire 49.000 - euro 25.30

FONT MACHINE

Font Machine è un potentissimo programma per la creazione di font a colori con sfumature, ombreggiature, cromature, marmorizzazione, doratura, ecc... Sono applicabili anche effetti come rilievo e sbalzo e applicare due texture contemporaneamente. I font possono essere usati con tutti i programmi Amiga.

Font Machine lire 79.000 - euro 40.80

Offerta ClassX

esclusivi sconti riservati ai lettori di BITPLANE

Tutti i prezzi sono da intendersi IVA e spedizione escluse. I programmi sono venduti con confezione originale e manuali stampati in italiano.

Nome:________ Cognome o Ragione Sociale:________

Indirizzo:________ CAP:________

Città:________ Prov.:________ Telefono:________

Con il presente tagliando aderisco all'offerta ClassX riservata ai lettori di Bitplane, ordinando i seguente software:

- ❑ **XDVE 3.5PPC CD** 90.000 lire - 51.13 euro
- ❑ **FontMachine 3.20 CD** 79.000 lire - 40.80 euro
- ❑ **Video FX CD** 90.000 lire - 51.13 euro
- ❑ **Power Titler** 90.000 lire - 51.13 euro

Il software mi verrà inviato direttamente da Virtual Works che cura l'offerta per ClassX.
I prezzi si ritengono IVA e spedizione escluse.
Il presente tagliando deve essere inviato, in originale **(non si accettano fotocopie)** a **Virtual Works di Vidale Enrico**, Via Tabacco, 58, 36061 Bassano del Grappa (VI).
Virtual Works utilizzerà i dati personali per iniziative di marketing in pieno rispetto della legge 675/96. Per modificare o cancellare i propri dati con- ... dità dell'offerta quattro mesi dalla data di pubblicazione della ri...

la notizia è ufficiale. Hyperion produrrà la versione 4.0 di Amiga OS con il supporto di Haage&Partner oltre che di sviluppatori esterni. La lista delle novità presenti è veramente impressionante, si parte dalla totale riscrittura di exec con il supporto PPC (chiamato Exec NG), stack Tcp/Ip integrato (Roadshow), un nuovo filesystem PPC, un nuovo linguaggio di scripting (Sheep), un nuovo sistema di datatype, supporto per la memoria virtuale e moltissime altre novità di cui vi parleremo più diffusamente in uno speciale che troverete nel prossimo numero. L'uscita del nuovo sistema operativo, che supporterà le attuali espansioni PPC per Amiga (con un dubbio ancora da chiarire sulle Blizzard PPC) e probabilmente Pegasos e Shark PPC, è prevista per febbraio anche se, vista la mole di lavoro, propendiamo per aprile come data di probabile rilascio. Interessante e molto ambizioso il lavoro che Hyperion ed Haage&Partner stanno svolgendo, con un percorso di sviluppo che include anche prossime revisioni (come annunciato da Amiga Inc.) con la progressiva inclusione anche di Amiga DE. Altre interessanti novità venivano da DCE, in un area molto coreografica della fiera (tappezzata di poster con un logo delle G-Rex simile a quello di Jurassic Park) venivano presentati i vari modelli di schede PCI equipaggiate da schede audio, TV, di rete ed ovviamente video. Bello Visionary, il programma di supporto per schede TV, presentato in fiera e di cui abbiamo parlato lo scorso numero e notevole anche la velocità dei vari Shogo ed Haretic che giravano allegramente a risoluzioni vertiginose grazie all'accoppiata Warp 3D e Voodoo 3. Sempre restando in tema di schede PCI e Warp 3D, Hyperion ha annunciato il supporto a brevissimo termine delle potenti ATI Radeon e dei Parmedia 3 oltre ad una versione per Amiga DE di Warp 3D che introduce finalmente anche sui palmari una potente API 3D. Vicino allo stand di DCE era possibile trovare il mitico Michael Garlich di Titan che, oltre ad ospitare il team di bplan, presentava anche i suoi prossimi titoli per Amiga e Morph OS. Oltre a ciò che si è già potuto vedere ad Empoli, Michael ha presentato un interessante filmato di Rage Hard un interessante videogioco in prima persona la cui uscita dovrebbe essere intorno a febbraio 2002. Altro vicino eccellente di Titan era Vesalia Computer, il noto distributore tedesco presentava, oltre al classico e ricchissimo catalogo di hardware e software per Amiga, anche alcuni interessanti nuovi prodotti primo tra tutti AmiAtlas 6, l'interessante atlante/stradario di cui vi proporremo una prova completa sul prossimo numero, MediaPoint, programma multimediale sullo stile del mitico Scala MM, anche in questo caso una prova approfondita sul prossimo numero e per ultimo Puzzle Bob, un clone di Puzzle Bobble prodotto da un team italiano e venduto a prezzo di budget. Uscendo da questa area dello show si ripassava per il corridoio centrale dove, oltre a venire bombardati dalle note di Mtv sparate a manetta dagli schermi degli Amiga dotati di Mediator e scheda TV di Elbox (interessante la modalità che permette di avere la televisione come sfondo del workbench) si poteva incontrare i programmatori di Project Crashside un misto tra gioco di ruolo ed adventure alle prime fasi di sviluppo ma di cui sentiremo presto parlare. La hall principale dell'esposizione si apriva con lo strand dei "cugini" di Amiga Plus nota rivista tedesca dedicata ad Amiga. Al loro stand, oltre ad acquistare l'ultimo numero e gli arretrati della rivista era possibile visionare il demo di Freespace (che ricordo essere presente anche nel nostro CD). Al loro fianco lo stand di Epic Interactive che non è riuscita a presentare in tempo il mission pack per Earth 2140 e che comunque mostrava tutto il suo ricco catalogo di software ludico per Amiga, oltre ad annunciare la prossima conversione di The Feeble Files. Seguiva a ruota uno tra gli stand più visitati, dopo quello di bplan, Haage&Partner presentava

La Mediator A4000 montata su un case Elbox e la scheda Shark PPC.

Amiga OS XL su un Athlon XP 1800 alloggiato nei nuovi case proposti da Haage&Partner.

infatti il nuovissimo Amiga OS XL, che tanto successo ha già riscosso anche qui in Italia durante Pianeta Amiga, oltre a dei potentissimi sistemi basati su processore Athlon XP che spingevano Amiga OS XL a prestazioni inimmaginabili, oltre ad avere un case veramente stupendo. Oltre a ciò era possibile acquistare tutto il software prodotto da H&P ed avere un demo di Freespace su un coloratissimo CD o farsi stampare un biglietto da visita su CD card. Di fronte ad Haage&Partner trovava posto lo stand di Schatztruhe/GTI, i notissimi distributori tedeschi che oltre alle ultime uscite della serie Aminet ed Aminet Set presentavano, con l'aiuto dell'onnipresente Michele Battilana, l'attesissimo Amiga Forever 5 di cui parleremo diffusamente nel prossimo numero. Proseguendo nel nostro tour, nel "retro" dello stand di Haage&Partner trovava posto un'interessante scheda USB da collegare alla porta clock di A1200. Al momento sono supportati tastiera e mouse USB ma presto saranno resi disponibili anche driver per fotocamere, scanner, stampanti di tutte le principali marche oltre a driver per altri tipi di periferiche. La distribuzione di questo atteso prodotto sarà curata da KDH, noto ed importante distributore/rivenditore, che nel proprio ampio stand presentava il ricchissimo catalogo di hardware e software a prezzi veramente scontatissimi. Nell'ultima sala del piano superiore trovavano posto Individual Computer, con uno stand molto coreografico in cui le novità principali erano rappresentate dalla nuova scheda I/O che andrà a sostituire la "vecchia" Hypercom, dal prototipo della scheda audio Delfina Flipper Edition che non è stata resa disponibile in fiera per un disguido da parte dell'assemblatore e dalla promessa di un rilascio a brevissimo termine dell'interfaccia tastiera PS/2 Lyra 1200. Inoltre erano disponibili in vendita tutte le schede prodotte da Individual Computer. Di fronte trovava posto lo stand di APC&TCP, noto produttore di videogiochi e raccolte che oltre all'abbondante catalogo di videogiochi, presentava la propria rivista, la coraggiosa ed interessante Amiga Future che si propone di colmare il vuoto di una rivista dedicata esclusivamente ai videogiochi per Amiga. La qualità della testata è molto buona ed il numero sempre elevato di recensioni ed anteprime fa ben sperare per il futuro della rivista e dei videogiochi per Amiga. A fianco trovava posto Coolbits, rivenditore software ed hardware con un ricco catalogo di programmi "storici" tra cui era possibile ripescare vere e proprie gemme del passato in confezione originale ed a prezzi da saldo. Scendendo al piano inferiore si passava in un altro mondo, una larga parte del piano era infatti occupata dall'Atari Park, manifestazione gemella di Amiga 2001, in cui era possibile vedere all'opera le ultime innovazioni per lo storico Atari ST e le varie evoluzioni che la comunità Atari ha escogitato negli anni dopo la caduta della casa madre, sinceramente interessante. Altri stand presentavano software ed hardware Amiga e/o Atari a prezzi scontatissimi (siceramente non ho resistito all'acquisto di un Atari Lyinx con giochi a poco più di 50 mila lire). Il restante spazio era occupato dalla sala conferenze, sinceramente troppo sottodimensionata vista la ressa immane creatasi durante le conferenze di Amiga OS XL e di Amiga OS 4.0. In conclusione la fiera ha rappresentato un altro importante passo nell'evoluzione di Amiga. Le novità presentate e toccate finalmente con mano hanno rinvigorito la nostra fiducia in un futuro più roseo per la nostra piattaforma. Almeno ora c'è un qualcosa di reale e funzionante disponibile che permetterà di mandare in una meritatissima pensione i nostro fidati Amiga attuali e di passare ad un sistema moderno, performante e mosso dal cuore PPC di Amiga OS 4.0.

Il mitico Tony Ianiri con la sua copia di Bitplane.

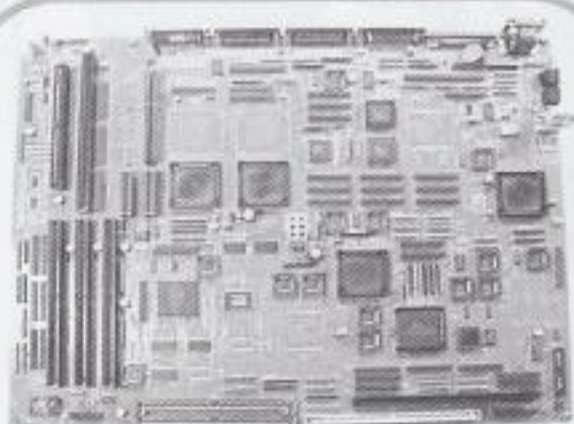
La ressa in alcuni momenti rendeva difficile anche solo muoversi tra gli stand.

http://www.oldgamesitalia.net/

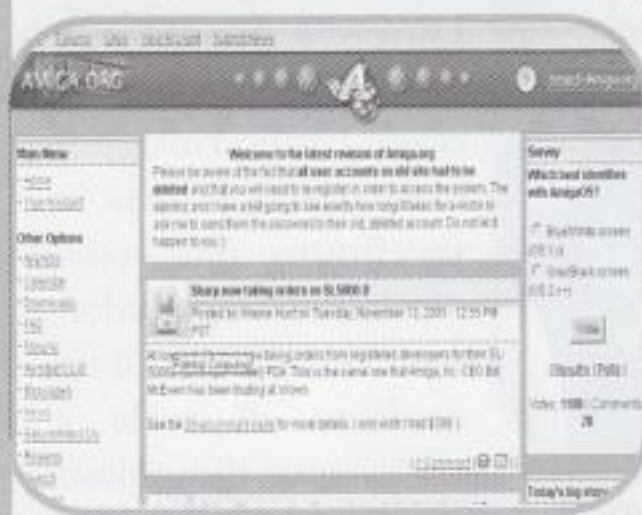
IN BREVE

Il Mercatino di Dave Hayne

Dave Hayne ha aperto una sezione su ebay per mettere in vendita svariato materiale in suo possesso che riguarda Amiga. Tra le varie cose che si possono trovare in quest'area c'è anche una scheda prototipo di quello che avrebbe dovuto essere l'Amiga di nuova generazione dopo i modelli A1200 e A4000. Si tratta infatti della scheda con il fantomatico chipset AAA, Advanced Amiga Architecture, conosciuto anche come Triple A. Naturalmente tale scheda non funziona e nonostante questo ha raggiunto l'incredibile prezzo di 1185 dollari. Una cifra davvero incredibile per una scheda che non funziona in quanto mancante anche di diversi chip. Sul sito Dave spiega anche alcune delle caratteristiche che sono di tutto rilievo se si pensa che era stata progetta nel 1992/93.

http://cgi.ebay.com/aw-cgi/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=1286120315

Problemi per Amiga.org

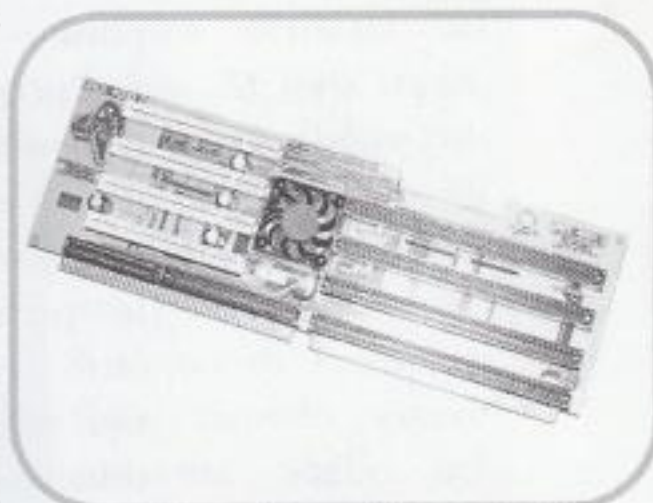
Nel mese di Ottobre il sito Amiga.org è stato vittima di hacker che hanno cancellato il database principale creando così un notevole problema per il team che gestisce il sito. Per fortuna dopo un duro lavoro il 4 Novembre il servizio di notizie è tornato operativo ma ancora molte sezioni rimangono inaccessibili. Anche nei giorni precedenti alla chiusura di questo numero il sito è stato inaccessibile per alcuni giorni sempre a causa di attacchi di hacker, al momento comunque la situazione sembra essere tornata sotto controllo. Ai ragazzi di Amiga.org va quindi tutto il nostro appoggio per il lavoro che portano avanti da anni.

http://www.amiga.org

Perfect Paint v2.75b

Negli ultimi anni i programmi di grafica 2D su Amiga si sono evoluti notevolmente, tra la schiera di software a pagamento (ArtEffect, ImageFX, FxPaint, Photogenics) si è lentamente inserito Perfect Paint che è ormai giunto alla versione 2.75b ma che, diversamente dai suoi concorrenti, è totalmente gratuito e quindi scaricabile da Internet. Questo programma dimostra di aver raggiunto una notevole maturità ed in molte delle sue funzioni non fa sicuramente rimpiangere i programmi più blasonati. Tra le varie novità implementate con la nuova versione abbiamo la possibilità di creare scritte come con Candy Factory. Potenziata anche l'interfaccia Arexx con nuovi comandi che permettono così di creare script ancora più potenti, oltre naturalmente ad altri effetti e strumenti.

http://gothic.fr.free.fr/amiga/

G-Rex

Se Elbox prosegue con lo sviluppo delle Mediator anche DCE con le proprie G-Rex non sta di certo a guardare, così anche per queste schede che mettono a disposizione un bus PCI su Amiga, sono usciti nuovi driver per schede grafiche. In questo caso però si tratta di driver per il sistema grafico CyberGraphX, del quale presto sarà disponibile anche la nuova versione 4.3 esclusivamente per G-Rex. In aggiunta a questo anche il pieno supporto di schede TV ed anche in questo caso la possibilità di utilizzare Warp3D. Non manca nemmeno il supporto per schede sonore quali la SoundBlaster PCI 128 e quelle dotate di chip ESS-SOLO-1. Per quanto riguarda poi le schede di rete sono presenti numerosi driver che permettono l'utilizzo di svariate schede presenti sul mercato. Inoltre alla fiera Pianeta Amiga 2001, è stata presentata la G-Rex 4000D, si tratta di una scheda che va a sostituirsi alla scheda figlia del A4000 e mette a disposizione 4 Bus PCI oltre ai consueti Zorro III.

http://www.dcecomm.de

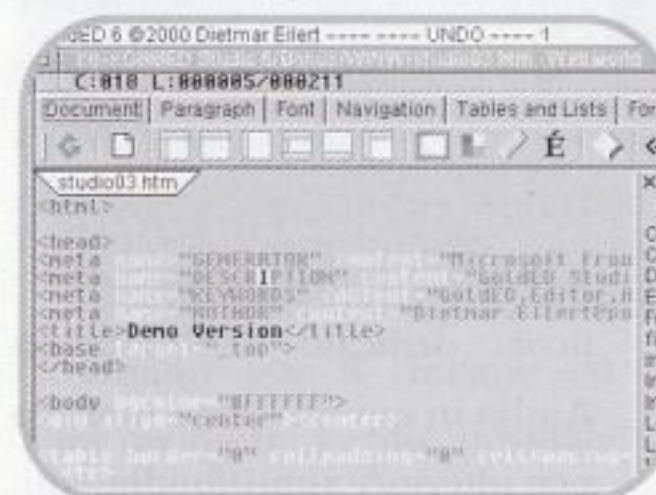
PageStream v4.1

Dopo un periodo piuttosto lungo senza aggiornamenti torna PageStram che con la nuova versione 4.1 si aggiorna ed implementa numerose nuove funzioni. Tra le varie novità un notevole potenziamento ha interessato il sistema per la creazione di tabelle. Ora è possibile unire celle, eliminare

o aggiungere righe o colonne, impostare il riempimento dei bordi e delle celle, per quest'ultime però è anche possibile creare dei gradienti di colore come sfondo. Sempre per quanto riguarda le celle di una tabella è ora possibile impostare delle formule per ottenere dei risultati derivanti da calcoli effettuati su valori contenuti in altre celle. Nuovo anche il controllo sul tipo di compressione da utilizzare nella creazione di file in formato PDF. Potenziata la gestione dei 'Text Frames', se prima si era obbligati ad utilizzare degli strumenti di disegno per creare dei bordi alle varie colonne, ora è possibile settare tutto tramite un nutrito assortimento di opzioni. Anche la trasformazione di oggetti è stata migliorata con l'aggiunta di nuove caratteristiche come la dissolvenza ed il riempimento, che permettono la creazione di svariati nuovi effetti, sempre per quanto riguarda la gestione e manipolazione di oggetti, anche la duplicazione di questi tra pagine diverse è ora più semplice e veloce. Per finire alcune migliorie sono poi state apportate al codice in generale velocizzando numerose operazioni.

http://www.grasshopperllc.com/

GoldED Studio 7

Dietmar Eilert, sulla ML di supporto dell'editor GoldED, informa gli utenti sul futuro sviluppo di GoldED

Studio 7. Conferma che la versione 7 uscirà, ma non nei tempi previsti. Sfortunatamente il numero degli utenti Amiga non è così elevato da giustificare un impegno elevato per aggiornare l'editor, per questo motivo, anche se la versione 7 è in sviluppo, il lavoro procede lentamente. Non sono annunciate date di rilascio, GoldED Studio 7, comunque verrà reso disponibile gratuitamente a tutti gli utenti che avranno fatto l'acquisto di GoldED in questo anno.

http://www.golded.f2s.com

IN BREVE

PowerPC

Come molti di voi sapranno da tempo i processori della famiglia PowerPC sono in una fase di stallo per quanto riguarda il loro sviluppo, basti pensare che i processori di Intel e AMD volano ormai a 1.6 Ghz mentre i processori PPC sono ancora sotto al GigaHertz. In un articolo apparso su "The Register" però sembra che Motorola abbia consegnato ad Apple i primi G5 a 2.3 Ghz da inviare ai propri sviluppatori. Se così fosse si tratterebbe sicuramente di un gran passo in avanti.

http://www.theregister.co.uk/content/39/22654.html

3000+

Nuovo indirizzo internet per il sito italiano 3000+ che con l'occasione si presenta con una grafica completamente rinnovata. Ricordiamo che 3000+, sito decisamente di stampo Amighista (ci sono anche tutti i reportage di Pianeta Amiga) tratta principalmente di computergrafica, musica, arte e cultura. Considerate che non è ancora la versione definitiva e ci saranno altre novità, visto che la ristrutturazione è ancora in corso.

http://digilander.iol.it/kronosmag/

AmigaPage

Il sito italiano Amigapage ha lanciato un concorso per promuovere la sezione del sito dedicata alla grafica. Per partecipare al concorso bisogna inviare un Grab del proprio Workbench all'indirizzo e-mail kanuka@ciaoweb.it specificando nell'oggetto

IN BREVE

'Concorso'. Naturalmente i grab mandati fino ad ora non verranno ritenuti validi, è stata aperta una nuova sezione che comprende esclusivamente i grab che partecipano al concorso. Alla fine una giuria sceglierà i migliori quattro tra quelli pervenuti e destinerà i premi. Parlando appunto di premi sono state messe a disposizione da DKGstore quattro copie di Extreme alle quali si aggiungono alcuni gadget offerti direttamente da AmigaPage.

http://www.amigapage.it
http://www.dkgstore.com

AutoPS

AutoPS è un programma che controlla tutte le directory alla ricerca di un file postscript. Se il programma trova un file postscript, questo viene messo a video, o stampato se presente un programma per stampare (attualmente funziona solo con Turboprint). Questo programma è molto utile se si possiede un Amiga con una stampante o un qualunque PC connesso ad una rete LAN. Dato che SAMBA non permette di stampare file condivisi correttamente, AutoPS farà il lavoro in modo corretto. Per l'uso del programma è richiesta una versione di Ghostscript ed il programma di stampa Turboprint dalla versione 6 in su. AutoPS sarà disponibile tra breve sul sito dei 'Designburo'. Se volete una versione beta per iniziare a lavorare, potete richiederla con una email a: ***info@designburo.nl***

http://www.designburo.nl

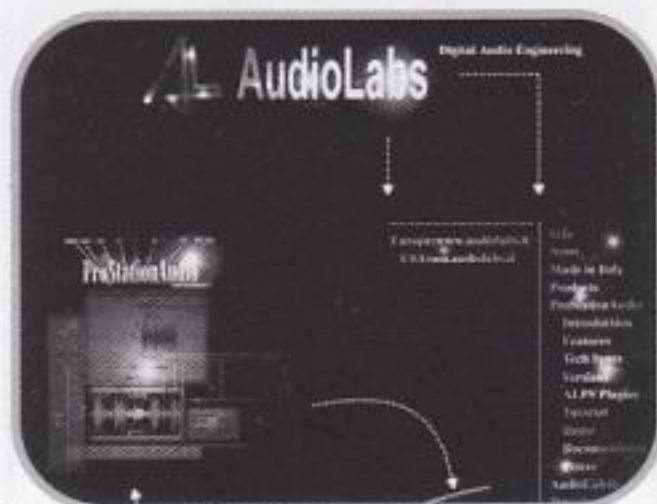
Sicurezza e internet su Amiga

Dopo un articolo apparso su Amiga Active, è venuto alla luce anche su Amiga un problema che fino ad ora si pensava riguardasse solo il software per PC. Pare infatti che a causa di un problema con la Text.class di MUI sia possibile ad eventuali Hacker accedere al nostro sistema da remoto ed eventualmente cancellare anche tutto il contenuto della partizione SYS:. I programmi in cui si conosce l'esistenza di tale problema, per il momento

ProStationAudio e Soundblaster

ProStationAudio funziona perfettamente con schede Creative SoundBlaster PCI montate su bus PCI Mediator, per AmigaOS. Il software ha appena passato i test in studio, in condizioni di normale lavoro giornaliero. Il setup include un bus Mediator PCI, scheda SoundBlaster 128 PCI e scheda grafica Voodoo PCI per visualizzare la complessa interfaccia di ProStationAudio ad elevate risoluzioni. L'hardware audio è pilotato via AHI, driver per altre schede Creative (iniziando dalla Live!) sono in ultimazione, a cura dei produttori di Mediator. Elbox, ditta che realizza Mediator, conferma anche che il loro bus PCI supporta l'installazione di due schede grafiche PCI. ProStationAudio può gestire due schede e due monitor per migliorare la produttività.

Questa caratteristica, già supportata per coppie di schede Zorro, è ora disponibile anche per hardware PCI. ProStationAudio è il sistema di editing/mastering di riferimento su AmigaOS. Con questo nuovo sviluppo riguardo il PCI, le configurazioni supportate includono:

- Draco
- Amiga con 1 o 2 CPU, fino a 2 schede grafiche, due monitor e scheda audio compatibile AHI o chip audio di serie.

Schede audio e video possono essere Zorro o PCI.

ProStationAudio supporta anche schede audio non-AHI come la SoudStagePro e consente di accedere a file audio NewTek Flyer, Sunrize Studio16 e Digidesign SD, oltre ai file standard Amiga, Apple, Windows, Unix, incluso MP3. Informazioni sulla compatibilità audio di altri bus PCI per AmigaOS, come il G-Rex, saranno disponibili a breve, appena i produttori ultimeranno i driver. In particolare, i driver che permettono di utilizzare ProStationAudio con schede audio Terratec su G-Rex hanno gia' passato i test preliminari. Vi rimandiamo all'articolo dedicato a ProStation Audio in questo stesso numero per ulteriori approfondimenti.

http://www.audiolabs.it

Amiga Inc.

Sempre notevolmente attiva è la Mailing-list dell'AmigaOne, siccome tra gli iscritti ci sono anche Fleecy Moss e Gary Peake, spesso si riescono ad avere alcune

notizie relative ai progetti di Amiga Inc. ed allo sviluppo dell'AmigaOS 4.0 PPC. Gli ultimi messaggi postati hanno riguardato una piccola diatriba riguardo AmigaOS e MorphOS, naturalmente Fleecy ha precisato come il MorphOS non abbia niente a che vedere con AmigaOS in quanto è un progetto a se stante. A parte questa discussione Fleecy ha poi parlato di AmigaOS 4.0, su tale fronte infatti è stato raggiunto un accordo con Hyperion che coordinerà lo sviluppo dell'AmigaOS 4.0. Tale accordo permetterà ad Amiga Inc. di concentrarsi sul lavoro per gli Amiga di seconda generazione (SGA). Fleecy ha comunque specificato che è costantemente informato sullo sviluppo da parte di Hyperion.

http://www.amiga.com
http://groups.yahoo.com/group/amigaone

ImageFX 4.5

E' stato reso disponibile ImageFX 4.5, il noto programma di grafica e fotoritocco, forse il più potente su Amiga, si è aggiornato potenziandosi ancora con nuovi

strumenti per il disegno ed una migliore e più flessibile gestione dei pennelli. Aggiornamenti anche per quanto riguarda le animazioni, un 'Keyframes Manager' completamente rivisto e più gestibile, permette molte più combinazione dei singoli frame di un'animazione, a ciò va poi aggiunta la possibilità di applicare effetti come 'Lensflare' ad una intera animazione. Nel prossimo numero vi presenteremo una completa prova del prodotto.

http://www.novadesign.com
http://www.novadesign.com/pr32.htm

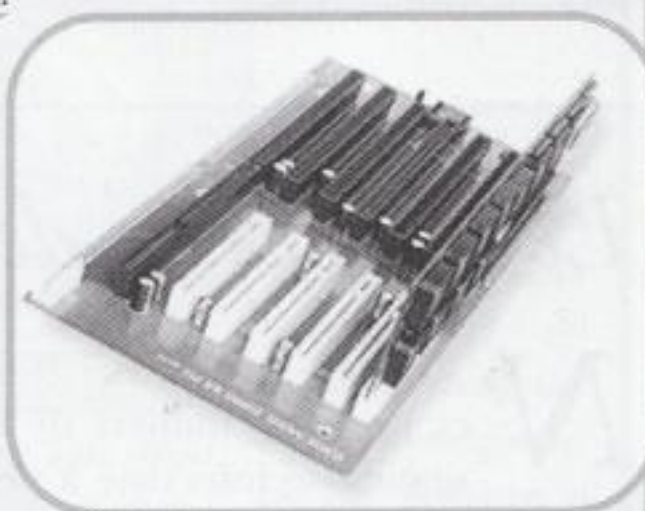
IN BREVE

sono YAM, STRICQ, Simplemail e AmigAIM, tramite tali programmi con alcuni codici 'escape' e l'accesso ad alcuni handler tipo il APIPE, è possibile causare molti danni.

Attualmente il team di sviluppo di YAM ha già reso disponibile una nuova versione che risolve il problema, stessa cosa anche per Simplemail mentre la Vapor dal canto suo ha fatto sapere che per quanto riguarda AmIRC il problema non esiste. Il consiglio che viene da molte parti è quello di rinominare eventualmente il comando 'delete' e disattivare Handler tipo il APIPE o simili.

http://www.abraxis.co.uk/SA-2001-11-08.html

Aggiornamenti da Elbox

Nell'ultimo periodo sono continuati gli sforzi per il supporto delle schede MediatorPCI da parte della Elbox e si sono susseguiti gli aggiornamenti dei vari driver sia per le schede grafiche e TV che per quelle sonore e di rete, va poi aggiunto che è finalmente disponibile anche Warp3D, il sistema per la gestione della grafica 3D, anche per Mediator. Nel campo delle schede di rete invece va segnalato che grazie ad un nuovo

driver SANA-II che supporta il FastEthernet.device, è possibile utilizzare schede di rete a 100MB/s. Sulle schede TV invece Elbox ha tenuto a precisare che attualmente Mediator è l'unica scheda che garantisce una velocità del 100% sia su PPC che su un modesto 68030. Ecco un elenco delle ultime versioni dei vari driver:

mixer.library v1.2
FastEthernet.device v1.2
MediatorNET.device v2.3
pci.library v4.3
tv.library v1.3
TV tuner drivers v1.2
Voodoo 4/5 drivers v4.8

http://www.elbox.com

http://www.oldgamesitalia.net/

IN BREVE

New Talents

Con il numero 1 di Bitplane, si inaugura una nuova sezione dedicata a chi non utilizza Amiga passivamente, ma si diletta a realizzare programmi, videogiochi, demo, animazioni, schermate grafiche, moduli musicali, icone per il Workbench o script Arexx. E' giunto il momento di far vedere agli altri lettori di cosa siete capaci! Ogni numero vedrà la recensione dei prodotti più interessanti arrivati in redazione; se pensate di aver realizzato qualcosa di importante per la Comunità Amiga, e volete vederlo recensito su queste pagine oppure semplicemente desiderate far conoscere le vostre creazioni al pubblico di Bitplane, inviate i vostri lavori a info@bitplane.it, o per chi e' sprovvisto di un collegamento ad Internet, direttamente via posta a:

Bitplane
c/o Nicola Morocutti
Via Lorenzo Chini, 13
36061 Bassano del Grappa (VI)

Per i lavori più meritevoli e per gli autori più prolifici saranno messi in palio dei premi che scoprirete nel prossimo numero nel primo appuntamento con New Talents.

info@bitplane.it
http://www.bitplane.it

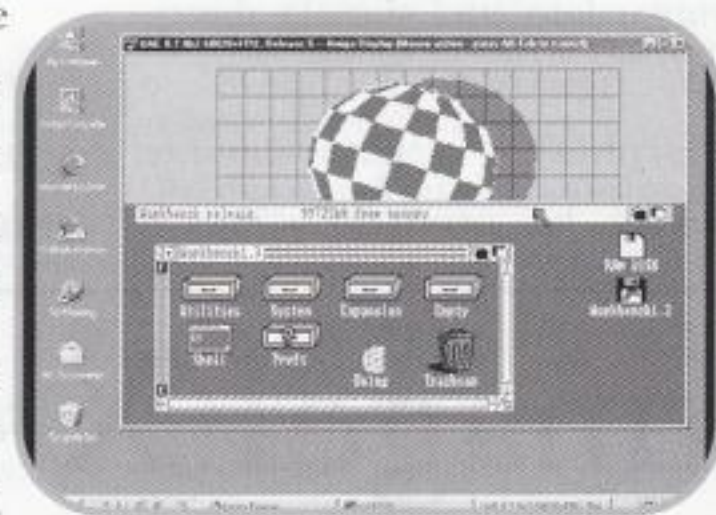
Le interviste dei lettori!

Nei prossimi numeri di Bitplane, ci saranno numerose interviste a personaggi famosi del panorama Amiga.Sono attualmente previste le interviste a:
- Michele Battilana (Cloanto Italia),
- Ben Hermans di Hyperion Software,
- Maurizio Ciccione autore di Pro Station Audio,
- Bjorn Lynne, musicista della scena Amiga e compositore di musiche come Alien Breed 3D e Worms,
- Gli autori del gioco in rete Dynamite,

e moltissimi altri. Tutti i lettori possono mandarci delle domande da porre agli intervistati al seguente indirizzo info@bitplane.it, quelle ritenute più interessanti, verranno ovviamente poste in fase di intervista e verranno poi pubblicate su Bitplane, con tanto di risposta!

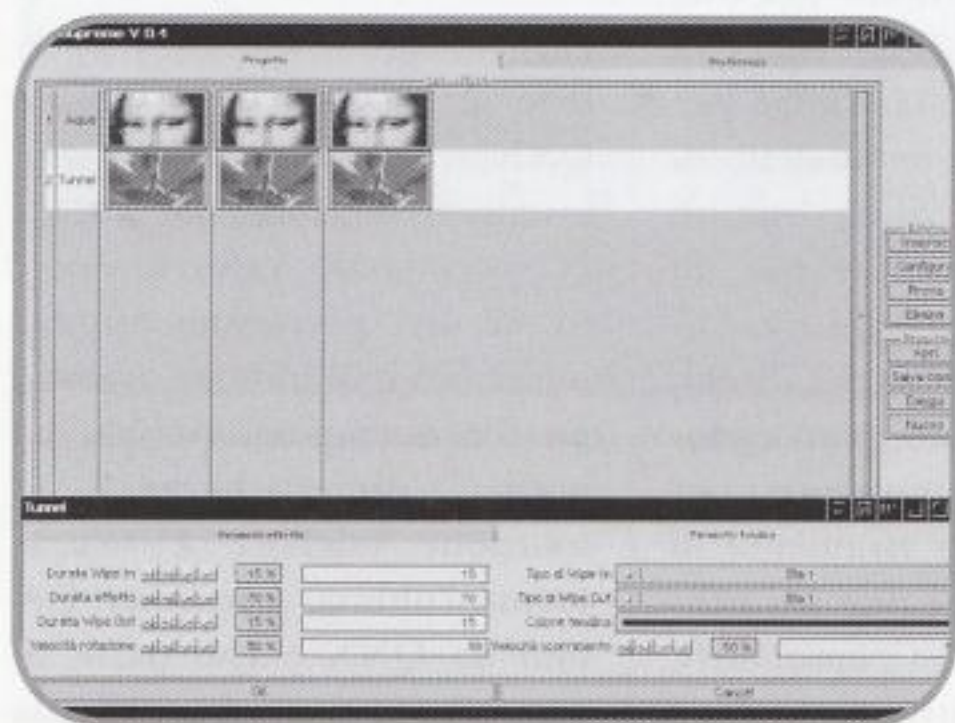
http://www.bitplane.it

Amiga Forever 5

Cloanto ha rilasciato la versione 5 di Amiga Forever, il noto emulatore Amiga utilizzabile su sistemi operativi non Amiga (PC, MAC, Linux, ecc.). Ecco brevemente la ricca dotazione presente nel CD: Emulazione di Amiga con l'utilizzo del Just-in-time (JIT), 30 volte più veloce rispetto alla versione precedente; Software Manager, un sistema avanzato sviluppato da Cloanto per gestire facilmente l'emulatore (aggiornamenti, download, novità etc.); nuova versione di Picasso96 totalmente licenziata, non è quindi la versione shareware presente nelle precedenti versioni; tutto il sofware è stato testato su Windows XP; sono presenti tutte le ROM fino alla versione 3.1, ovvero tutte quelle prodotte per gli Amiga Classici; sono state incluse anche le ROM per il boot del CDTV e del CD32, necessarie per utilizzare i giochi realizzati per CDTV e CD32 avviabili direttamente da CD-ROM; video MPEG-1 di The Deathbed Vigil (versione completa di 1 ora e 58 minuti dello storico filmato sugli ultimi giorni della Commodore) ed il discorso di Jay Miner, il padre di Amiga (49 minuti); icone GlowIcons (usate anche con Amiga OS "3.5", "3.9" ed "XL" e compatibili con NewIcons e MagicWB); possibilità di passare dall'ambiente con il "nuovo look" (GlowIcons) al "vecchio look" (Classic) e viceversa; Amiga Explorer 4.0 (con la rivoluzionaria installazione automatica, direttamente da cavo seriale); inclusi anche i pacchetti completi Directory Opus 5.5 (GPSoftware), TurboText (ultima versione in esclusiva) e Personal Paint 7.1b; implementato il supporto per i dischi immagine in formato ADZ e DMS; print spooler (possibilità di stampare facilmente tutti i documenti Amiga sotto Windows, evitando l'emulazione della porta parallela); nuovo MenuBox launcher; nuovo emulatore, il Workbench, anche in emulazione risulta più veloce che su un computer Amiga reale; ultime versioni di WinUAE e WinFellow testate da Cloanto; dozzine di miglioramenti e programmi aggiuntivi (drag-and-drop LhA, ToolManager, ecc.). Amiga Forever 5 funziona su PC dotati di processore Pentium (o CPU compatibile) con Windows 95, 98, Me, 2000 e XP, con almeno 16 megabyte di RAM, è presente anche una versione per PowerMac. Nel prossimo numero presenteremo una prova approfondita dell'interessante pacchetto di Cloanto.

http://www.cloanto.com/

Supreme

di Andrea Favini

Darkage software, è in dirittura d'arrivo col suo nuovo prodotto multimediale dal nome Supreme. Rispetto alla primissima beta visionata tempo fa, il programma ha subito una notevole evoluzione. A Pianeta Amiga Paolo D'Urso alias Mod3m ha fatto vedere ai presenti le potenzialità di Supreme. In effetti la recensione vera e propria è in programma più avanti, quindi chi meglio di Paolo stesso può dare l'idea di cosa sia Supreme e del target d'utenti a cui è destinato? L'abbiamo dunque intervistato ed ecco a voi quanto ne è emerso.

Ecco some si presenta Supreme.

■ UNO SGUARDO AL PROGRAMMA

Dalle prime prove effettuate il programma si presenta decisamente bene. Utilizza un'interfaccia MUI tramite la quale è possibile gestire un gran numero di parametri relativi agli effetti i quali possono essere combinati assieme. Interessante il preview in tempo reale mostrato all'interno di una finestra del Workbench. Da sottolineare come sempre le contenute dimensioni dell'eseguibile, solo 150K, il quale contiene già un certo numero di effetti, segno del modo di programmare pulito ed ottimizzato tipico di Paolo D'Urso, il cui risultato è come sempre un applicativo molto veloce con richieste di sistema minime. Tanti programmatori dovrebbero prendere esempio, Micromorbida in testa. Quindi aspettiamo con ansia la versione definitiva di cui faremo una recensione dettagliata.

INTERVISTA A PAOLO D'URSO

- Mod3m è sicuramente uno dei nomi più illustri della demoscene, oserei dire a livello internazionale.

Grazie, veramente grazie.

- Com'è cambiato il modo di fare demo negli ultimi anni?

Totalmente. Devo dire che sinceramente la Scena demo si e' radicalmente evoluta in questi ultimi 2 anni, assumendo una forma piu' commerciale e lasciando la forma mistica-underground che l'aveva caratterizzata sin dalla nascita.

- E per quanto riguarda il tuo personale stile?

Personalmente ritengo il cambiamento avvenuto un gran peccato. Ho perso la voglia originaria di fare demo, attualmente sono molto meno attivo non per impegni lavorativi (che ad ogni modo sono tantissimi), quanto per uno scarso interesse. A chi devo dimostrare di saper fare bene una demo? Ai 4 bambinetti sloveni che col Warp3d taroccato tirano fuori un motore tridimensionale anni luce superiore a quello sviluppato da me? I miei "colleghi" hanno tutti smesso, probabilmente e' tempo anche per me di lasciar perdere il mondo delle demo... cambio generazionale? Mah..

- Supreme è sicuramente un tool di indubbia potenza, pensi che potrà agevolare molto la vita dei democoders?

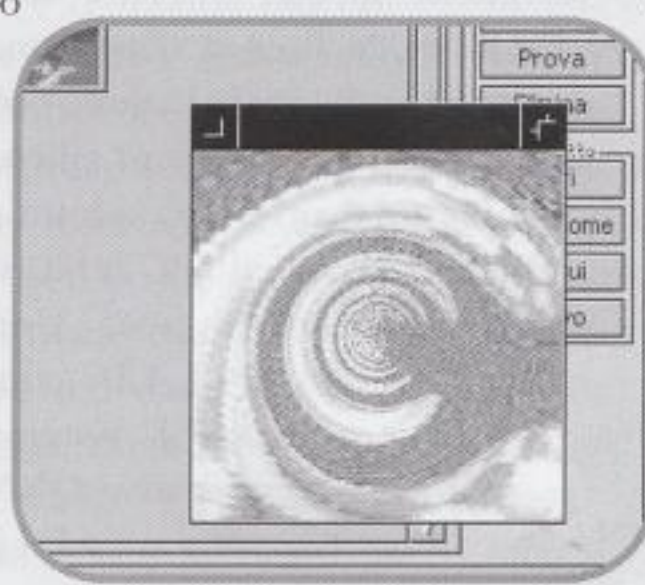
Grazie! Piu' che dei democoders, Supreme e' pensato per tutti gli utenti di ScalaMM che trovano questo favoloso programma un po' "stretto" per le esigenze del 2001. Siamo sicuri che pur avendo delle differenze sostanziali nella struttura, il nostro programma possa sostituire ScalaMM perfettamente, senza rimpianti. Provare per credere.

- Una curiosità, Supreme è l'evoluzione di Extreme, ma questi prodotti sono nati con l'intento di essere dei pacchetti commerciali, anche se a bassissimo costo, oppure Extreme è nato per uso personale ed hai successivamente deciso di renderlo pubblico?

Extreme e' nato per uno studio grafico dove lavoravo, naturalmente con un'interfaccia grafica elementare. Ho poi pensato di sviluppare una GUI piu' accessibile agli utenti e di fare una vera distribuzione, cosi' nacque Extreme e Darkage Software.

La finestra di preview egli effetti.

- Ho sempre apprezzato la tua politica dei prezzi contenuti per incoraggiare gli utenti a comprare software originale; un tuo pensiero a riguardo?

Grazie. Anche se ora piu' che mai e' difficile mantenerla, a causa della ridottissima utenza Amiga (e di un forte numero di utenti che si ostinano a copiare giochi e programmi), faremo del nostro meglio per tenere il prezzo in Italia di Supreme al di sotto delle 100.000lire. Che per un programma del genere e' NIENTE. Questa e' l'ultima chance che Darkage Software offre al mercato Amiga; non stiamo parlando di vendere migliaia di copie, ma quantomeno di poterci pagare da vivere.

Amiga OS XL

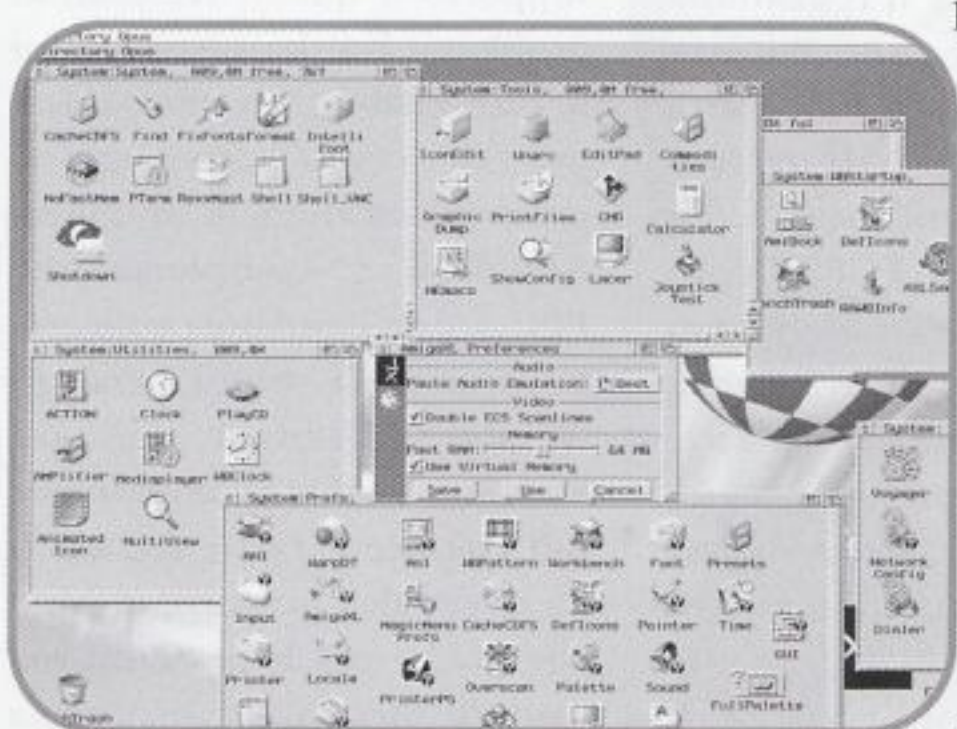
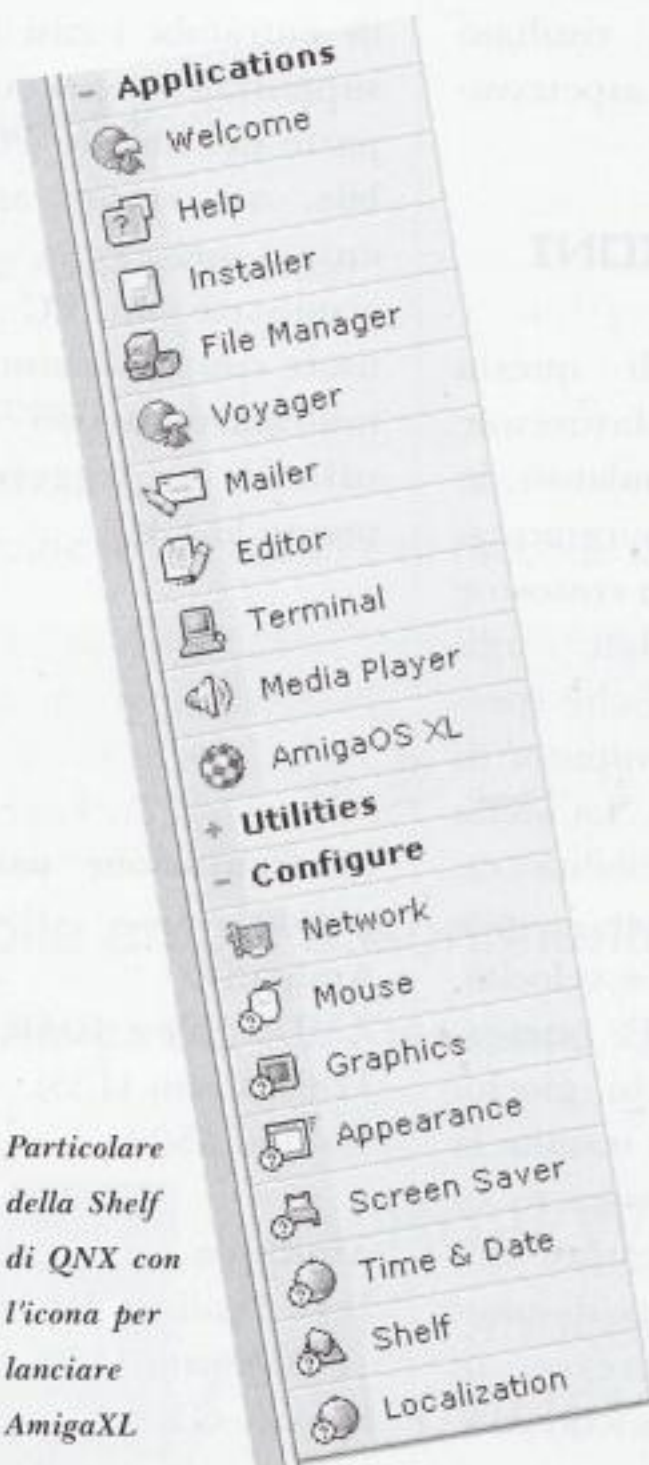
di Dario Soccoli

Il 19 ottobre durante Pianeta Amiga 2001 Haage&Partner ha presentato, e venduto, in anteprima mondiale due nuovi emulatori, creati da due team diversi ma entrambi basati su una nuova versione dell'emulatore 68k JIT (Just In Time). Passiamo subito alla prova su strada di questi due prodotti che pur sembrando molto simili hanno peculiarità e caratteristiche diverse. La confezione di cartone colorata contiene al suo interno: due Cd-Rom, la licenza d'uso, una cartolina di registrazione ed un simpatico adesivo in rilievo del logo del prodotto, adatto a "marchiare" il PC che si intende usare. Uno dei due CD contiene il sistema operativo QNX Neutrino nella versione 6.1, mentre l'altro contiene entrambi gli emulatori. La registrazione puo' essere effettuata tramite la cartolina presente nella confezione o piu' semplicemente via internet direttamente sul sito di H&P nella sezione AmigaXL. Ogni emulatore e' dotato di una propria versione personalizzata di AmigaOS 3.9 oltre ad alcune directory contenenti contributi di terze parti ed il bonus di programmi di Haage&Partner, per la precisione: AmigaWriter 2.20, Art Effect 3.0 e StormC 3.0. Una cartella contiene il manuale in formato PDF in inglese e tedesco, curiosamente in una versione non compatibile con APDF o il Ghostscript presenti su Amiga, che in pratica costringono ad usare per forza Acrobat Reader su un'altro sistema operativo; ancora piu' curiosamente i nomi dei due file risultano invertiti. Va comunque detto che forse per la fretta, questo manualetto di 18 pagine, risulta molto incompleto e carente per un utente non abituato a modificare o partizionare dischi, inoltre e' dedicato quasi esclusivamente all'emulatore per QNX. Consiglio vivamente di tenere d'occhio i due siti ufficiali degli emulatori, http://www.amithlon.net/ ed http://amigaxl.haage-partner.de/index-e.html, che in queste poche settimane hanno sfornato molte faq, aperto due mailing list e messo in linea i primi patch (i mirror completi sono presenti all'interno del CD allegato alla rivista). In generale prima di effettuare l'installazione di entrambi gli emulatori è meglio controllare la compatibilità hardware del proprio PC con l'hardware attualmente supportato. Per Amithlon la cosa migliore da fare è utilizzare l'immagine floppy o CD-Rom che trovate sul sito o sul CD di Bitplane, mentre per XL basta controllare la lista di compatibilita' presente all'indirizzo http://qdn.qnx.com/support/hardware/platform/index.html. Nel prossimo numero di Bitplane saranno presenti due completi tutorial per l'installazione e la gestione dei due emulatori, oltre ad una serie di articoli dedicati a QNX. Entrambi i prodotti emulano un 68040 per gli interi e il 68882 per la virgola mobile; la MMU non e' supportata, infatti i (pochi) software che ne fanno uso non risultano utilizzabili.

Il packaging di Amiga OS XL

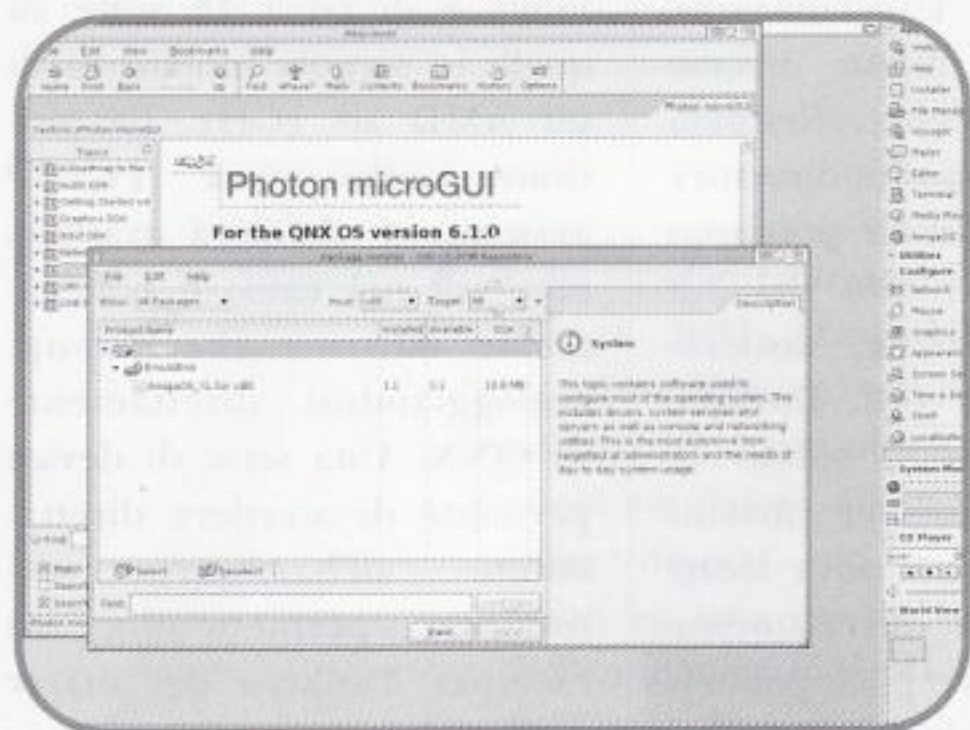
AMIGAXL

Per utilizzare questo emulatore è necessario installare QNX, questo può essere installato direttamente su un PC occupando tutto il disco, su di una partizione oppure utilizzando Windows tramite un file immagine. Per chi ha poca dimestichezza la soluzione migliore è sicuramente l'ultima. L'installer fornito da QNX e che parte in autostart fa tutto da solo, alla fine dell'installazione se tutto è andato a buon fine saremo in grado di lanciare QNX, appena compare il login per utente/password basta scrivere "root" e premere Enter. E' consigliabile aggiornare tramite l'apposito installer di sistema QNX alla versione 6.1A che oltre a vari bugfix porta qualche nuovo driver. A questo punto per installare l'XL basta selezionare nuovamente il Package Installer, inserire il CD con gli emulatori nel lettore e cliccare su "QNX CD-ROM Repository" selezionare AmigaOS-XL e dopo pochi secondi avremo il 3.9 installato. L'emulatore puo' essere lanciato da shell, dalla toolbar (Shelf) di QNX oppure direttamente dopo il login. Pochi secondi dopo il lancio appare AmigaOS 3.9 in

Programmi a corredo di Amithlon

Completa panoramica delle novita' di AmigaXL

Particolare della Shelf di QNX con l'icona per lanciare AmigaXL

tutto il suo splendore, per la prima volta l'impatto con una nuova installazione Amiga non passa per i soliti 4 colori e la bassa risoluzione. Si nota subito che i due sistemi operativi operano in una sorta di simbiosi in cui poco dopo si dimentica quale sia il sistema ospite, infatti con la tipica sequenza LAmiga-M ci ritroveremo di nuovo a QNX ma con la tipica menu bar e lo screen gadget in perfetto stile Amiga. L'installazione della localizzazione per lingue diverse dal tedesco e inglese viene effettuata dopo l'installazione dall'apposita directory presente nel CD. Fatto questo possiamo procedere alla messa a punto del 3.9 tramite prefs; localizzazione, tastiera, mouse, schermo, colori, ecc. Durante questa operazione si vede subito la prima novità, in quanto nel cassetto delle prefs compare una nuova icona "AmigaXL" per gestire direttamente l'emulatore. Da questo semplice pannello possiamo impostare: la qualita' dell'emulazione dell'audio di Paula, un settaggio per l'emulazione ECS (usata per la Early Startup), la quantità di memoria da utilizzare per Amiga e l'uso o meno della memoria virtuale. Come si può facilmente intuire la qualità dell'emulazione del chipset sonoro grava sulle performance dell'emulatore, nel caso in cui non si utilizzi software vecchio si può ricorrere al device compatibile AHI. Stesso discorso vale per la memoria virtuale, può essere attivata ma è conveniente utilizzarla solo nel caso in cui si operi con dati di grosse dimensioni come immagini o altro. Nella foto allegata potrete notare varie icone presenti in varie directory del nostro sys: molte di queste in realtà non sono programmi aggiuntivi ma semplicemente icone di tipo "Project" che attraverso il comando QNXLaunch presente nella directory c: permette di lanciare programmi QNX direttamente da Amiga. I veri programmi aggiuntivi, oltre alla prefs citata prima, sono: Shutdown, Joystick test, Mixer. Shutdown ci permette di uscire o resettare AmigaXL in modo pulito, oppure chiudere o effettuare un nuovo boot di QNX. Tramite il Joystick test si può testare il funzionamento del joystick che normalmente nel mondo PC si trova attaccato alla scheda sonora, ed infine, il Mixer (presente nella directory delle Commodities) ci permette di regolare o disattivare le uscite audio. L'impressione generale è di avere una specie di super Amiga, la compatibilita' con il software più recente è ottima; ricordo che una lista completa per i due emulatori è presente sul sito di H&P e viene costantemente aggiornata. La prova di velocità effettuata con SysSpeed fornisce un risultato impressionante: 14 volte più veloce di uno 060 sui calcoli interi e di circa 18 volte su quelli in virgola mobile su di un AMD ad 1GHz. La gestione dello stack TCP/IP avviene in maniera trasparente sia nel caso di collegamento ethernet che dial-up, appoggiandosi direttamente su QNX. Una serie di device permette di accedere direttamente all'hardware sottostante; permettendo, ad esempio, l'utilizzo dei driver Amiga per stampanti, scanner ed altri dispositivi.

AMITHLON

Il secondo emulatore di questa recensione affronta l'hardware PC con un approccio differente, si appoggia anch'esso ad un altro sistema operativo, ma lo fa in maniera quanto più possibile trasparente all'utente; al punto che si può accendere il computer e trovarsi direttamente al Workbench. In effetti l'emulatore si basa su due file principali, il primo contiene una versione del kernel Linux e quindi di tutti i driver per l'hardware attualmente supportato; mentre il secondo è l'emulatore vero e proprio. L'installazione di questo emulatore sul disco rigido risulta piuttosto insidiosa per chi non è abituato ad avere più sistemi operativi sullo stesso computer; una mossa sbagliata e si rischia di compromettere il contenuto del proprio disco, destinato a sistemi operativi meno nobili :) Nel nostro caso avendo già il disco partizionato e con una installazione Linux preesistente è stato piuttosto facile; basta scegliere

una partizione vuota, cambiare il tipo di partizione con fdisk (la versione Linux non quella Microsoft) e lanciare nuovamente l'emulatore da CD. A questo punto utilizzando il normale HDToolBox di Amiga vedremo che l'amithlon.device contiene un disco virtuale, grande come la nostra partizione, che può essere a sua volta ripartizionato con qualsiasi file system Amiga vogliamo FFS, PFS3 o SFS. Al nuovo boot basterà formattare il disco e copiare al suo interno tutta la directory presente sul disco, utilizzare nuovamente HDToolBox per rendere bootabile la nostra partizione di SYS: togliere il CD e effettuare un'altro boot. Per chi ha Linux già installato l'emulatore ed il kernel possono essere copiati direttamente nella directory /boot e gestiti tramite un boot manager. Purtroppo lo spazio tiranno di una recensione non permette una trattazione esaustiva che però troverete nel prossimo numero. Finite queste operazioni possiamo fare finalmente il boot definitivo e trovarci davanti all'AmigaOS a cui siamo più abituati. A questo punto vale quanto detto per AmigaXL, bisogna darsi da fare con le preferences per finire di mettere a punto il Workbench. La prova è stata effettuata su di un dual Pentium III a 800 MHz ed anche se il doppio processore non viene utilizzato la velocità è davvero notevole. Anche in questo caso AmigaOS 3.9 si presenta con qualche aggiunta, in particolare spiccano quattro nuovi device: powerpci.device, powercom.device, powerpar.device e powerne2k.device. Come è facilmente intuibile com e par sono rispettivamente la seriale e la parallela, ne2k serve per gestire le schede di rete. AHI mette a disposizione due nuovi modi audio SB128, AC97 più una nuova versione del paula.audio. Nella cartella Extras del CD è presente anche il programma NallePUH che, in maniera trasparente, dirige l'uscita audio di paula su AHI ma non sempre con buoni risultati. La scelta dello stack TCP/IP è, in questo caso, libera in quanto basta usare Miami o Genesis, indicando l'opportuno device. Anche con questo emulatore la compatibilità risulta ottima e la velocità pure su un misero 800 MHz molto buona, in caso di crash quasi non ci si accorge del reboot. La prova con SysSpeed dimostra, sempre in confronto ad uno 060, una velocità circa 4,5 volte superiore per la CPU e di 22 volte per la FPU, risultato questo che non ci aspettavamo.

Il Package Installer di QNX in azione per installare AmigaXL

■ CONCLUSIONI

La conclusione di questa prova è senz'altro favorevole per entrambi gli emulatori, lo scopo comune è fornire accesso ad hardware poco costoso e facilmente reperibile agli utenti Amiga attuali che spesso si trovano con computer di quasi 10 anni di età. La scelta di togliere la compatibilità con i vecchi chipset, per guadagnare stabilità e velocità, risulta azzeccata; chi è interessato ad usare vecchi giochi, facilmente reperibili tramite la serie AmigaClassix oppure su Back2Roots, può sempre utilizzare UAE o la suite di emulazione Amiga Forever di Cloanto. La mancata compatibilità con i floppy Amiga e relativi formati ADF e DMS può essere facilmente aggirata tramite utility come xfs.lha (reperibile su Aminet), che permettono di vedere le immagini disco come device virtuali direttamente sul Workbench. Nella mailing list di AmigaXL, H&P ha accennato ad un tool previsto per i prossimi aggiornamenti che consentirà di superare questo problema in modo ufficiale. Entrambi i team si dimostrano molto disponibili a fornire supporto a quanti riscontrino problemi, fin dai primi giorni le due mailing list sfornavano più di cento messaggi al giorno. Nell'attesa di un nuovo AmigaOS completamente PPC, i due emulatori colmano la carenza di velocità che gli 060 del 1993, ormai, non possono più fornire. L'aspetto che più colpisce è l'estrema stabilità generale, in parte dovuta alle poche patch presenti; nel caso di Amithlon, una volta configurato ed installato quanto necessario, quasi non ci accorge della differenza a parte che per l'enorme incremento di velocità. Ricordo che in entrambi i casi l'hardware supportato copre una buona parte del mondo PC compatibile, ma risulta ancora carente; nel caso si voglia acquistare un PC nuovo da usare con l'emulatore è meglio informarsi presso i due siti ufficiali e leggere attentamente le FAQ.

Configurazione usata per la prova:

AmigaXL
AMD Athlon 1GHz
128MB ram (133)
Voodoo 3500

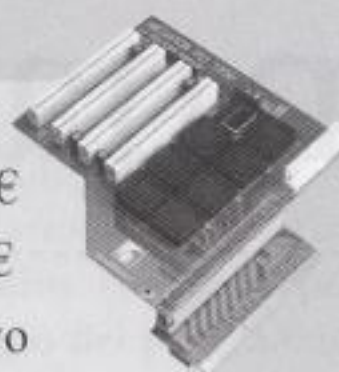
Amithlon
Dual Pentium III 800 MHz
128MB ram (133)
Matrox G200

http://www.oldgamesitalia.net/

hardware - software - assistenza - distribuzione

Espansioni PCI per Amiga

Mediator A1200 4 slot PCI per A1200 con MM CD	268.55€
Mediator ZIV 4 slot PCI per A1200 con Zorro IV con MM CD	268.55€
Mediator A4000 4 slot PCI per A4000 con MM CD	in arrivo
Mediator Multimedia CD	36.16€
Prometheus PCI per A4000 Zorro III	309.35€
G-Rex A1200 (richiede Blizzard PPC)	247.89€
G-Rex A4000 (richiede Cyberstorm PPC o MK3)	265.97€

Disponibile ampio assortimento di schede PCI compatibilii con Amiga.

Sistemi operativi e manuali

Amiga OS 3.9	45.96€
Amiga OS 3.9 Manuale Italiano	40.80€
Amiga OS 3.9 + Manuale Italiano 3.9	76.95€
Amiga OS XL	154.42€
Amiga Developer CD 2.1	25.30€
Amiga Party Pack (SDK Amiga DE)	165.26€

Disponibili Rom 3.1 per ogni modello Amiga.

Videogiochi

Amiga Classix 3	20.14€
Earth 2140	51.12€
Earth 2140 Mission Pack	25.30€
Payback	61.45€
Shogo: Mobile Armor Division	56.29€
Heretic 2	56.29€
Simon the Sorcerer 2	40.80€
Land of Genesis	30.47€

Disponibili decine di altri titoli e di raccolte su CD.

Disponibile ampio assortimento di hardware, software ed accessori per Amiga, PC e Mac.

In arrivo: Amiga OS 4.0, Freespace, Supreme, The Feeble Files, Prometheus... E' possibile già da ora prenotarli.

Virtual Works di Vidale Enrico

Via Tabacco, 58 - 36061 Bassano del Grappa (VI)

tel. 0424512449 - fax. 0424393119 - cel. 3486613129

info@virtualworks.it - www.virtualworks.it

Recensione

Manuale OS 3.9

di Danilo Drago

L'uscita di una nuova versione di AmigaOS ha rappresentato un lieto evento per tutta la comunità e per gli sviluppatori, che da tempo chiedevano a gran voce un aggiornamento del sistema operativo. Un grave handicap che però ne ha accompagnato l'immissione sul mercato (almeno qui in Italia) è stata l'assenza di un manuale di riferimento associato. La documentazione fornita su CD infatti risulta poco comoda da consultare oltre al fatto di essere solo nelle lingue inglese e tedesco. Oggi, grazie al lavoro di traduzione della sempre attiva Virtual Works, anche noi disponiamo di un manuale cartaceo a cui fare riferimento comodamente secondo le nostre esigenze. Il manuale, composto da ben 442 pagine con in copertina il solito logo del 3.9, è la traduzione italiana della recente versione teutonica ad opera di Joachim Thomas, Beppe Niccolini e Cesare Fasolato, a cui vanno le nostre più sentite lodi per l'eccellente lavoro svolto. L'impaginazione invece è stata curata da Enrico Vidale e Nicola Morocutti. Il libro, che si apre con un ringraziamento a Petro Tyschtschenko per il suo grande supporto e dedizione ad Amiga, è indirizzato principalmente ai possessori di Amiga OS 3.5 e 3.9. Durante la lettura dell'introduzione è spiegato chiaramente che il libro non va a sostituirsi ai manuali originali del sistema operativo, ai quali rimanda per le nozioni ed i concetti di base, ma ne rappresenta l'ideale complemento con particolare attenzione alle nuove funzioni introdotte dalle due ultime revisioni dell'OS. Altresì non sono presi in esame i comandi dell'AmigaDos per i quali occorre fare riferimento alla documentazione inclusa nel CD del 3.9. Il libro fa uso di convenzioni come "‹ctrl›", "‹R-Amiga›" che indicano rispettivamente la pressione del tasto "Control" e del tasto "Amiga destro". In quasi ogni pagina è possibile trovare molte note e consigli evidenziati rispetto al testo normale. I temi trattati spaziano dalla semplice installazione e configurazione del Workbench attraverso le varie preferenze e strumenti disponibili, passando per le novità introdotte, fino ad arrivare a delle utili informazioni sulla risoluzione dei problemi che si possono incontrare. Nei primi capitoli si parla dei nuovi programmi introdotti ed in particolar modo di quelli per la musica ed il video (PlayCD, Amplifier, Action) e dei programmi per l'abbellimento ed il miglioramento del WB (la taskbar AmiDock, il nuovo orologio analogico personalizzabile, il nuovo editor di icone con l'effetto "Glow", l'introduzione delle icone animate, l'interfaccia utente in stile ReAction, il filesystem per lettori CDRom CacheCDFS, gli IomegaTools, la potente shell ViNCEd, la comoda utilità di ricerca Find, il nuovo programma di preferenze per le stampanti ed il sistema di scompattazione archivi che si basa sulla libreria Xad). Nel capitolo secondo sono spiegati i procedimenti per installare il nuovo OS su ogni modello di Amiga partendo dall'aggiornamento delle rom; operazione di una certa delicatezza sconsigliata ad utenti inesperti. E' data anche una spiegazione delle principali differenze tra harddisk SCSI ed Ide, ed il programma di configurazione HDToolBox. Passando alle preferenze del WB scopriamo l'utile opzione per il salvataggio delle varie configurazioni create, richiamabili in qualsiasi

CONTENUTI

Eccovi, brevemente, l'indice dei contenuti suddiviso tra i vari capitoli che compongono il manuale.

DISPONIBILE PRESSO

Virtual Works di Vidale Enrico
Via Tabacco, 58
36061 Bassano del Grappa (VI)
tel. 0424/512449
Fax 0424/393119
http://www.virtualworks.it

istante dal menù "Modifica". Finalmente troviamo una chiara spiegazione del funzionamento di DefIcons con il quale possiamo associare a ciascun file la propria icona ed il relativo comando per l'apertura del file stesso. Il settaggio del programma "Locale" alla voce "Nazione" determina molti parametri come la scelta del provider internet adatto, la nazione in cui viviamo, il simbolo della valuta, il formato dei numeri, ecc... Il nuovo programma di configurazione del mouse permette di disegnare un proprio puntatore. La sezione dedicata alle stampanti è ricca di informazioni sui singoli settagli delle rispettive preferenze. E' possibile configurare fino a 10 unità assegnandogli anche un nome. Lo ScreenMode consente di creare un'area di lavoro più grande delle dimensioni dello schermo scelto sfruttando l'opzione di autotraslazione. E' possibile usare altri programmi per realizzare i patterns del WB, per esempio IconEdit. Nel seguente capitolo dei Tools si esamina la semplicità con cui è possibile creare con AmiDock pannelli di icone differenti appartenenti a diverse categorie. E' riportato l'esempio di un pannello "Foto" che contiene tutti i programmi inerenti la grafica, il fotoritocco e la scansione. Diamo un'occhiata anche alle AnimatedIcon che ci permettono di creare delle piccole icone animate da applicare sullo sfondo del WB rendendolo visivamente più accattivante: questa è una caratteristica propria del nuovo OS 3.9. Il cestino intelligente "BenchTrash" può anche essere usato per espellere dischetti e supporti removibili. Carina la calcolatrice con nastro digitale annesso. Il nuovo editor di icone facilita la creazione delle icone sfruttando due AppWindow che permettono di importare le nostre immagini preferite. E' compatibile con le NewIcons e permette di memorizzare due immagini differenti, una compatibile con OS 3.5 e superiori, l'altra con OS 3.1 e precedenti, cosicchè le nostre icone possano essere visualizzate anche dagli utenti di workbench ormai datati. Proseguendo con la lettura, alla sezione sui drive Zip e Jaz di Iomega supportati dal nuovo OS, oltre a molti utili suggerimenti sul loro uso siamo avvertiti su possibili problemi di compatibilità con i drive in versione Atapi, mentre non ci sono problemi con quelli in versione SCSI. Di grande rilievo la sezione sulla potente shell ViNCEd con una esauriente spiegazione sulle varie opzioni offerte da questa nuova console di sistema. Seguono: una panoramica sulle principali commodity e sul loro uso in ambiente WB; la descrizione dei parametri per sfruttare al meglio il visualizzatore di filmati multimediali "Action" anche con le nuove schede B/CVisionPPC sfruttando un trucchetto per ottenere l'Overlay; l'attivazione dell'equalizzatore grafico di Amplifier in presenza della Melody1200; problematiche che possono insorgere sempre agli utenti di schede B/CVisionPPC; note utili sull'utilizzo dell'interfaccia audio AHI; il filesystem opzionale "SmartFileSystem" dotato di una comoda utilità con GUI per la deframmentazione degli harddisk; altre utility di supporto come WBCtrl che permette di spostare le immagini delle icone in memoria Fast conservando preziosa memoria Chip. Notevolmente interessante il capitolo su Internet che spiega passo dopo passo i passaggi per una corretta connessione e l'impostazione di una rete locale, con una gradita illustrazione sull'uso del browser AWeb anche in configurazioni Amiga low-end. Sempre in tema di Internet sono consigliati anche altri programmi per la rete con tutta una serie di link utili. Chiudono il manuale: il capitolo che introduce al potente linguaggio Arexx, variante dell'originale Rexx sviluppato da IBM, con piccoli esempi di programmazione; l'utilizzo di WarpOS in presenza di schede PowerPC; il sistema grafico Picasso96; l'elenco dei nuovi shortcut da tastiera; ed un capitolo di riferimento per la soluzione di problemi parzialmente tratto dalle FAQ dell'OS 3.5 e quelle non ufficiali del 3.9 curate da Gregory Donner. Così tutti coloro che chiedevano come rendere trasparente il testo delle icone sullo sfondo del Workbench troveranno la soluzione; il motivo per il quale l'IconEdit apre uno schermo autonomo e non sul WB in funzione della qualità di visualizzazione delle icone che va impostata su "Minima"; ecc... ecc... Passando ai lati negativi, se così possiamo definirli, del manuale lamentiamo l'assenza di una descrizione delle funzioni avanzate di CacheCDFS e la presenza di pochissimi ed insignificanti errori di ortografia che non minano assolutamente la lettura. Gli argomenti, affrontati con grande cura ed attenzione ed in forma scorrevole, rendono piacevole la lettura di questo libro che quindi consigliamo indistintamente tanto ai neofiti quanto ai più esperti.

Pro Station Audio

di Franco Coccini

Sin dagli esordi, nel lontano 1985, Amiga si affermò grazie al supporto nativo di audio e video. Con il passare degli anni, eravamo convinti che questa peculiarità, fossero diventate sorpassate, obsolete, rispetto ad altre piattaforme. A riportare un certo equilibrio (almeno in campo audio), è apparso sul mercato ProStationAudio. Questo prodotto, completamente realizzato da un'italiano, va a posizionarsi in una zona di mercato riservata a professionisti ed appassionati evoluti, specializzati in NLE (non linear editing) audio/video sebbene la versione più semplificata di PSA (la Remix), può essere utile anche agli utenti che si dilettano in compilation da masterizzare su CD.

Elenco dei 28 effetti a disposizione.

PRIME IMPRESSIONI

La prima sensazione che si prova lanciando PSA, è di stupore! Un'interfaccia stupenda, all'altezza di programmi su altre piattaforme (es. ProTools & co.) di ben altro costo. Le due GUI principali, (timeline e mixer/effetti) sono praticamente perfette (fig. 1). La leggibilità è già ottima a 1024 x 768, anche se esiste la possibilità di aprire le due GUI, su schermi e perfino su monitor separati (tooltype DUAL_MONITOR). Esempio: la timeline su schermo SVGA e mixer/effetti su monitor PAL (o altro SVGA avendo un altra scheda video installata). Altra chicca, sono le interfacce grafiche degli effetti/elaborazioni (ALPS), prodotte dalla stessa Audiolabs, e scansite da immagini di hardware reali. Il tutto corredato da una tastiera "virtuale" (con tanto di manopola jog) di aspetto alluminio satinato, che sembra reale (anche nel feedback). La curva di apprendimento (e delle convenzioni di base usate da PSA) può risultare ripida ad un primo approccio. Tuttavia, seguendo scrupolosamente i due tutorial (disponibili sia su Aminet che sul sito Audiolabs), è possibile nel giro di poche ore, riuscire a domare (almeno in parte) le potentissime opzioni di montaggio, di questo programma. Inoltre, Maurizio Ciccione (autore di PSA e di Audiolab16), è sempre disponibile per consigli e chiarimenti anche riguardanti la versione demo (via e-mail).

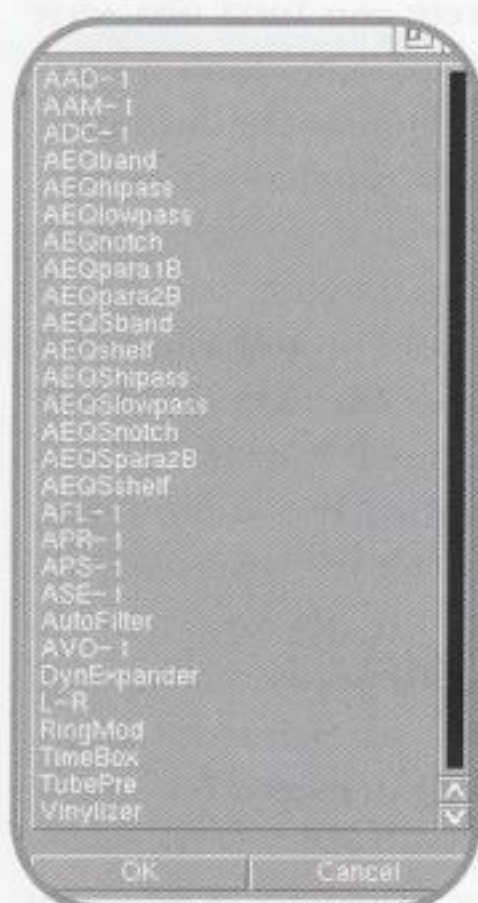
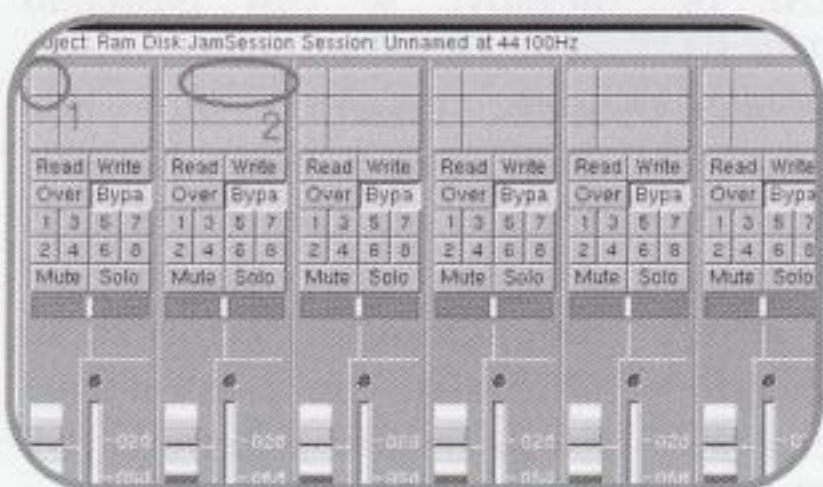
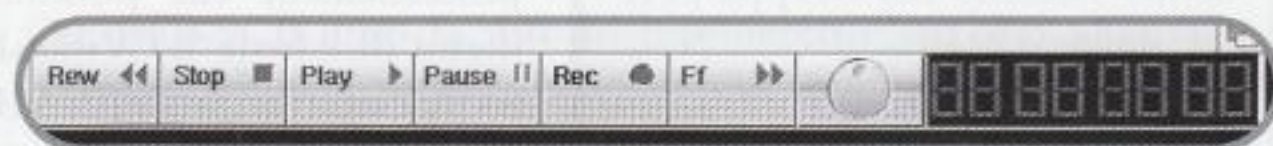
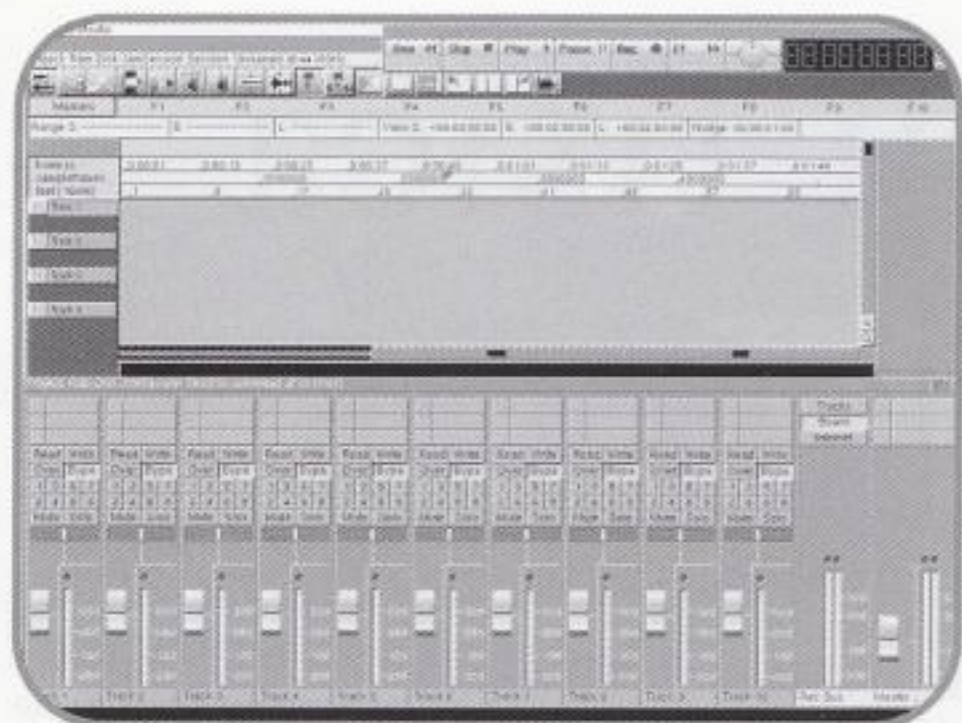
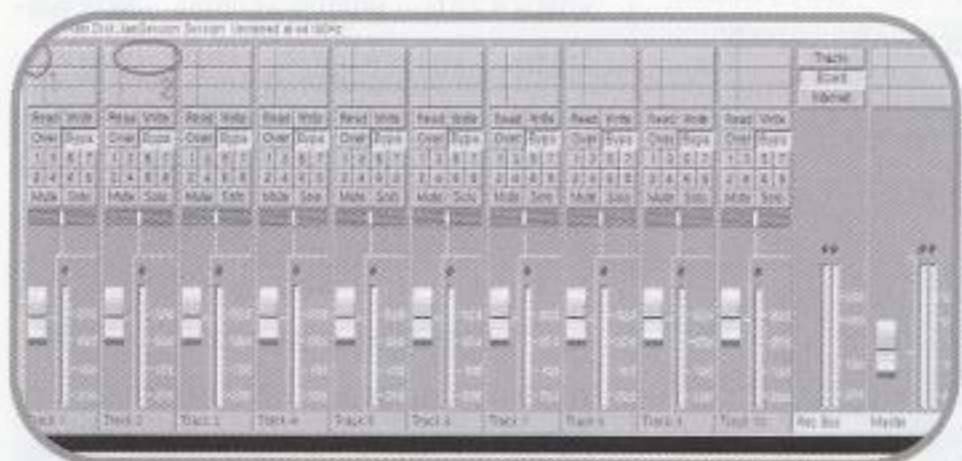
Esempio di una GUI degli effetti (Compressor)

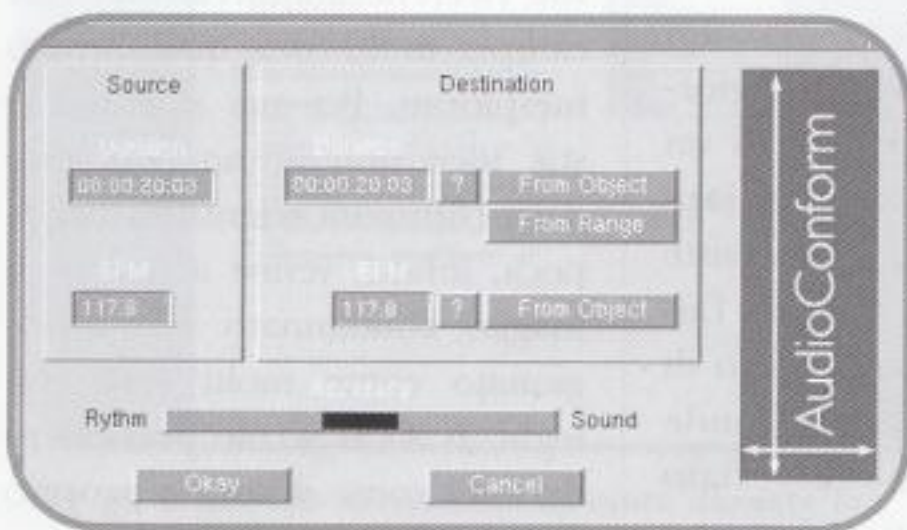
Per selezionare un effetto, cliccare su 1 (il tipo di effetto, comparirà nel tasto 2) Per far comparire la GUI dell'effetto, cliccare su 2 tenendo premuto il tasto CTRL

REQUISITI DI SISTEMA

Le richieste hardware, sono molteplici, a seconda dell'uso che si vuole fare di questo programma. Per un uso off-line (cioè con effetti non in realtime) è sufficente un 68030. Nella configurazione di test (A4000 040@28 mhz), solamente una piccola parte dei numerosi effetti (28), è utilizzabile in realtime. La configurazione ideale, è uno 060 con 32+ di ram, un HD EIDE con transfer-rate di almeno 2 mb/sec, una scheda grafica (qualsiasi) e possibilmente una scheda audio a 16 bit (supportate anche le Mediator e GRex PCI). Naturalmente è previsto (e consigliato) l'utilizzo del PPC. Unica raccomandazione se disponete solo di 16 mb di fast ram, occorre settare un tooltype e precisamente VMM_BUFFERS=MINI pena il rifiuto di inizializzarsi correttamente dei buffers della memoria virtuale. Per chi disponesse di 32 o più MB di ram, non ci sono problemi.

PRIMI PASSI

Una volta apparsa l'interfaccia (e sfido chiunque a non rimanerne affascinati!), è possibile personalizzare l'aspetto della timeline, scegliendo una texture di sfondo, molto piacevole. Inoltre è possibile configurare tutti i fonts ed i colori delle forme d'onda. Sebbene il programma crei, al lancio, una sessione in RAM chiamata JamSession, è consigliato crearne una ex novo, su disco (menù New Project) ricordandosi di darle un nome a piacere (es. TEST). Vi verrà chiesto il livello di qualità e la durata della sessione (33-44.100-48 khz fino a 120 minuti). Ora è possibile iniziare ad importare sulla timeline, un file tra quelli supportati (vedi box) cliccando sulla traccia desiderata e digitando "I" (import). Dopo un breve (a seconda del processore) tempo di caricamento, digitate "return" e la vostra forma d'onda, apparirà sulla timeline pronta per essere ascoltata, editata o elaborata. Nel caso il file fosse un MP1-2-3, vi verrà chiesto a che livello volete che avvenga la

La stupenda tastiera virtuale di ProstationAudio

Schermo di PSA aperto a 1024x768 8 bit.

La console dove si può svolgere una gran parte del lavoro di mixing e effetti (anche automatizzati).

Ecco come si presenta la timeline, dopo avere importato alcuni file sulle tracce (notare la zone di selezione)

Da questo pannello richiamabile dal menù AUDIO/OBJECT CONFORM, è possibile allungare od accorciare un object nel tempo, mantenendo inalterata l'intonazione (dal 50 al 200%)

decodofica (tramite la mpega.library). Nella maggioranza dei casi "db" andrà bene. Se invece il file è un .raw CDDA, conviene scegliere l'opzione Motorola, pena l'impossibilità di ascoltare nulla al di fuori che "rumore". La decodifica o conversione, avviene sempre ad altissima qualità. Si tenga conto però, che un MP3 da 5 mb, occuperà su disco, circa 50 mb (il formato interno di lavoro, è AIFF). Ora basterà selezionare "play" sulla tastiera (o con la barra spaziatrice) e vi accorgerete subito, della qualità di output di PSA (anche con il solo Paula).

■ EFFETTI

Per poter selezionare gli effetti a disposizione, occorre cliccare su uno dei bottoni quadrati, posti sopra ogni slider del mixer (ce ne sono 3 per traccia). Si aprirà un requester con elencati i 28 tipi diversi di elaborazioni. Si va da compressori-espansori ad equalizzatori parametrici di diverso tipo, passando anche da interessanti processori tipo Vinilyzer (simulazione di dischi vinile con tanto di graffi e rumble) o TubeAmp (simulatore di amplificazione a valvole). Tutti gli effetti sono elencati nell'apposito box. (fig. box effetti) Per aprire le GUI degli effetti (bellissime), basterà cliccare sul bottone rettangolare a fianco a quello di selezione, tenendo premuto il tasto"ctrl". I potenziometri delle GUI si possono regolare solo durante il playback (con la nuova versione Titanium anche in standby). Ora non vi resta che sperimentare. Un grosso aiuto è rappresentato dai tutorial, che vanno assolutamente seguiti. Inoltre sul sito è presente un manuale in HTML (chiamato refman) che chiarirà, anche se non in modo approfondito, gli aspetti salienti della funzioni e della impostazioni dei vari tooltype. Da segnalare anche una comoda funzione che serve a computare e a calcolare, i tempi di lavorazione.

■ EDITING DELLE TRACCE

La possibilità di manipolazione delle tracce, è praticamente infinita e mai distruttiva. Potete sperimentare a piacere, sicuri che in ogni momento, è possibile ritornare sui propri passi, senza che il file di partenza venga distrutto. Un'interessante funzione messa a disposizione (anche nella versione economica Remix), è la possibilità di importare più file contemporaneamente sulla stessa traccia. Il programma, effettuerà una dissolvenza automatica tra ogni brano (ideale per masterizzare poi su CD). Gli strumenti di editing, vanno dal semplice cut&paste a sofisticati effect-insert da editare a mano. E' caldamente consigliata la lettura dei doc, per l'apprendimento delle tecniche più comunemente usate.

■ CONCLUSIONI

Che dire. Provate la demo (presente sul CD allegato) e vi verrà subito voglia di possedere perlomeno la versione Remix (due tracce/4 canali). E'in uscita in quesi giorni, la nuova versione Titanium che è stata ottimizzata ulteriormente. Si parla di un' incremento di velocità intorno al 200 %. Inoltre sarà possibile, poter regolare gli effetti anche in standby (e non più solo durante il playback). Ne parleremo comunque in modo più approfondito nel prossimo numero. Buon lavoro!

CARATTERISTICHE TECNICHE

Campionamento= 16 bit - Freq. di campionamento= 48/44.1/32/16 khz -Risoluzione= da 24 a 64 bit - Tracce audio= 16 stereo (32 canali) - Automazione tracce= 80 (5x16 tracce) -Inserts dei DSP= 48 stereo (96 canali) -Inserts su master= 3 stereo -Frame rate: 24/25/29.97/30/100 fps (75 Titanium) -Risoluzione tempo (audio)= 1/100 di fotogramma - Risoluzione tempo (automazione)= 1/10 sec -Oggetti per traccia= illimitati -Tempo massimo progetto= 120 minuti - Markers= 10 -Risoluzione schermo= fino a 1600x1280 - Monitors= 1 o 2 -CPU supportate= da 68030 (offline) a PPC - CPU raccomandate= da 68040@40 a PPC (effetti in realtime) - Effetti in realtime= 28 - Tipo= equalizzarori parametrici 1/2 canali, notch filter, compressore-espansore, espansore di dinamica, simulatore di amplificazione a valvole, simulatore di dischi vinile (graffi e rumble), filtro automatico di pulizia audio, etc.
Formati audio supportati: IMPORT= MPEG 1-2-3/ AIFF/WAVE/-CDDA Motorola-Intel/ FLYER CLIPS/STUDIO 16/ MAUD/ MAESTRO/ SDI/ IFF/ SUN-NEXT/ VOC EXPORT= AIFF/ WAVE/ CDDA Intel-Motorola/ FLYER CLIPS/ STUDIO16/ MAUD/ MAESTRO/ IFF/ SUN-NEXT/ VOC

Laboratorio di fisica

di William Molducci

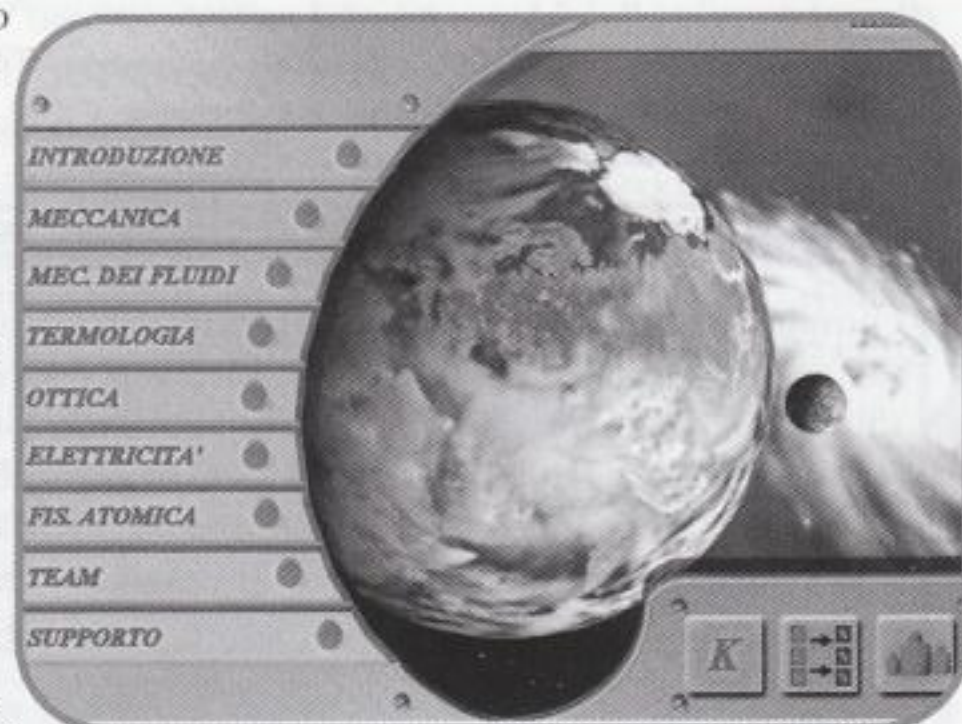
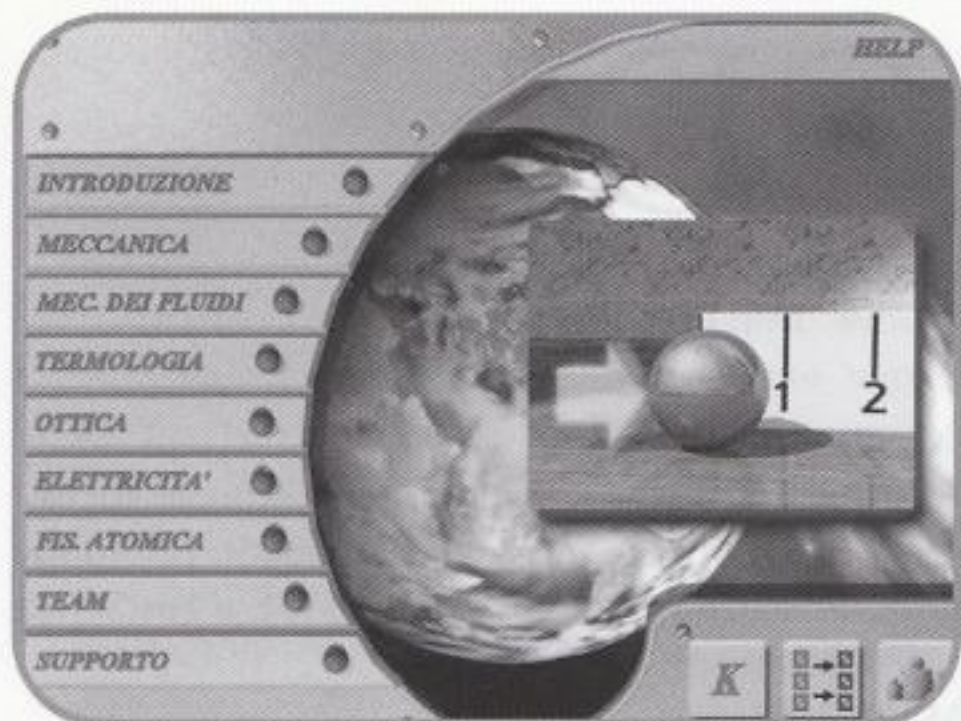
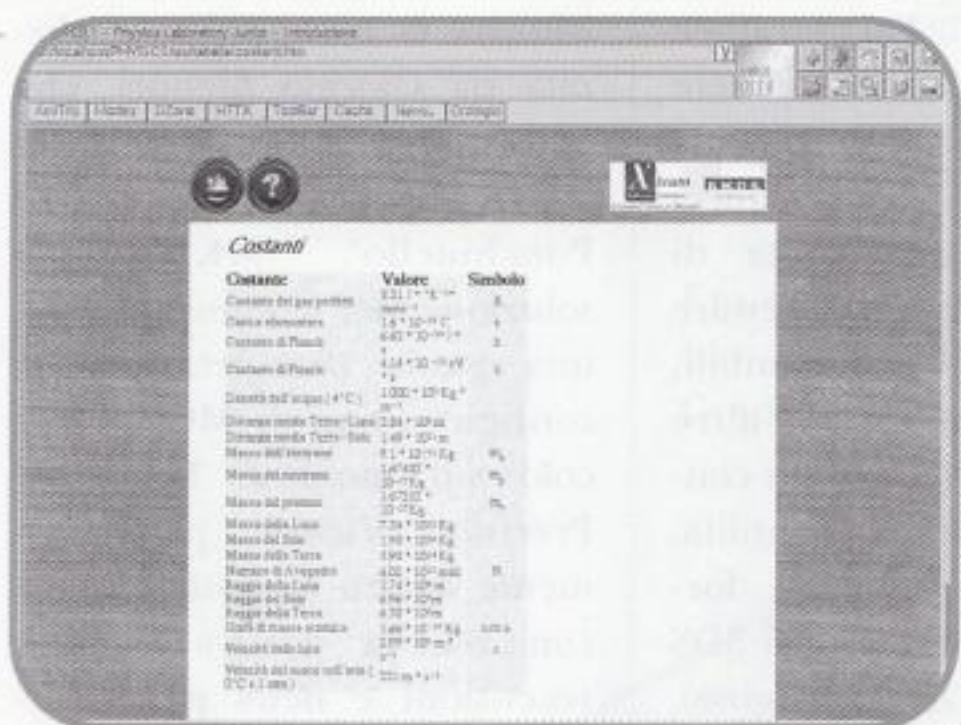
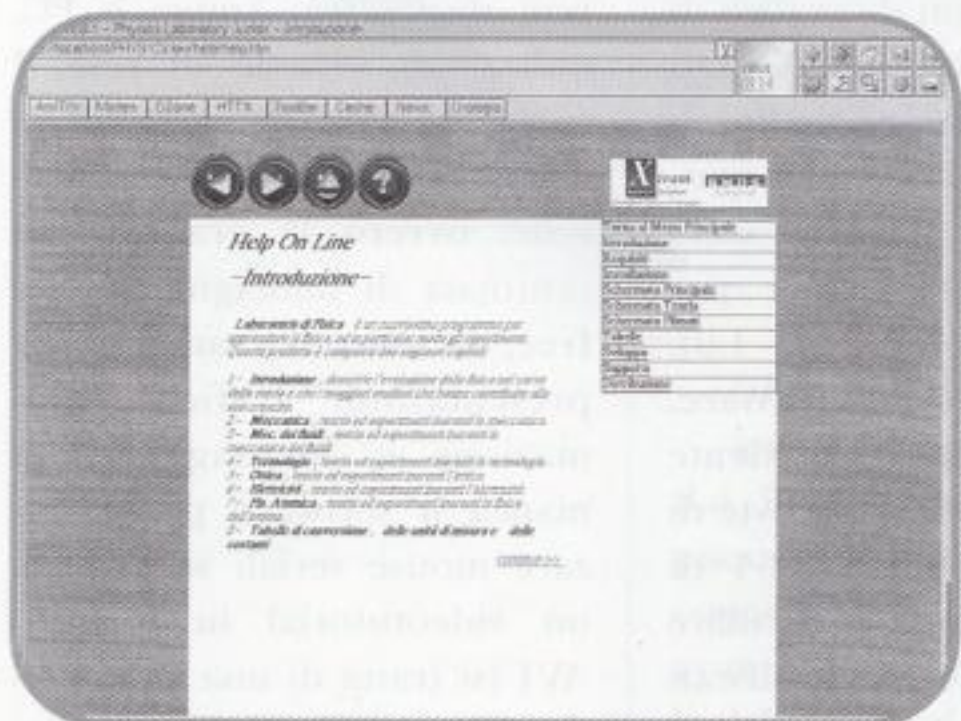
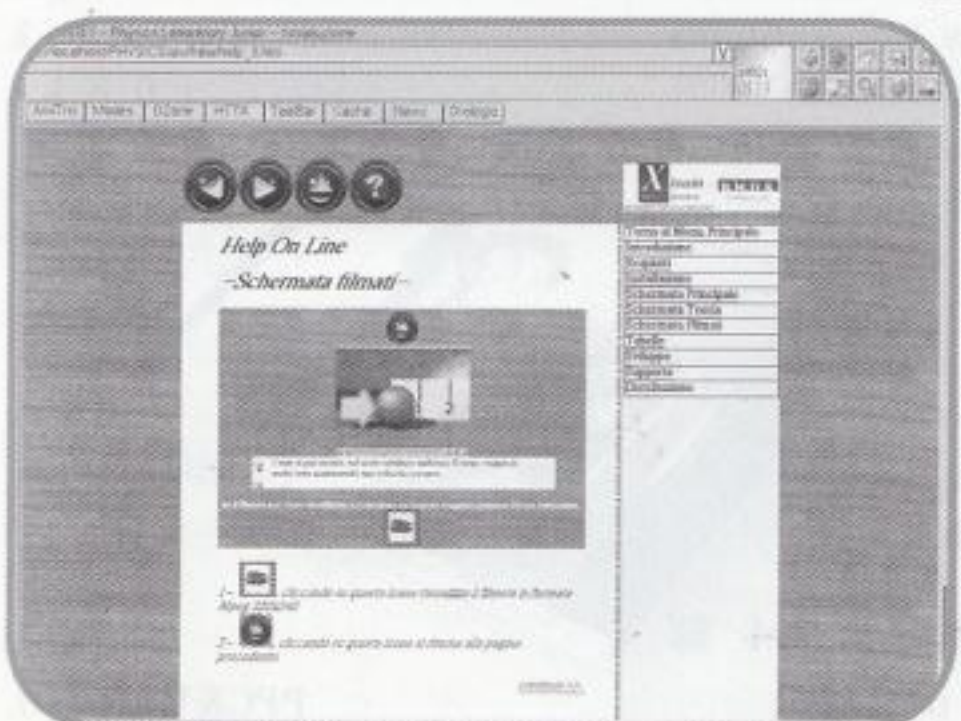
Laboratorio di fisica è un nuovo programma utile per apprendere la fisica e in modo particolare alcuni esperimenti, che si sviluppa tramite l'approfondimento dei seguenti argomenti: meccanica (teoria ed esperimenti inerenti la meccanica), meccanica dei fluidi, termologia, ottica, elettricità, fisica atomica, tabelle di conversione delle unità di misura e delle costanti. Il CD ha il pregio di essere multipiattaforma, grazie all'universalità del formato HTML. La nostra piattaforma è supportata direttamente, come ben evidenziato nella cover del contenitore (quello tipico dei DVD), inoltre, sono inseriti, in un'apposita directory (xtras), programmi quali Aweb (demo) e Frogger, quest'ultimo in versione 68k e PPC.

Il packaging di Laboratorio di Fisica

INTRODUZIONE

La fisica è una scienza studiata sin dagli albori della storia. Grazie a questa materia è oggi possibile lanciare razzi, telefonare, guardare la televisione, eccetera. Nel corso dei secoli il suo sviluppo è stato ostacolato da vari fattori, tra cui false convinzioni, dalla santa Inquisizione (ricordate le vicissitudini di Galileo Galilei?) e rivalità tra scienziati. Tramite Laboratorio di fisica gli autori intendono rendere la fisica alla portata di tutti, tentando di stimolare l'utente a una ricerca più completa degli argomenti che lo affascinano. Già verso il 500 a. C. lo studioso Talete osservò come un pezzo di ambra, se strofinato con un panno, attirasse piccoli corpi. Questo può essere considerato come il primo esempio di elettricità (il termine forze elettriche deriva proprio dal nome greco dell'ambra: élektron), anche se per avere un vero e proprio studio si dovranno attendere ancora molti secoli.

LA FISICA

Nella parte introduttiva viene fatta un'analisi storica sull'evoluzione degli studi e degli esperimenti, partendo proprio dalla civiltà degli antichi greci e in particolare da Aristotele che elaborò una teoria (fisica aristotelica) basata sul metodo deduttivo: da principi generali si possono ricavare verità particolari. Questa affermazione influenzerà la fisica sino al XV secolo, portando alla formulazione di concetti assolutamente falsi. Per esempio, i greci pensavano che per eseguire un movimento fosse necessario applicare costantemente una forza. Questo era dovuto all'osservazione di fatti giornalieri, come lo spostare di un masso. Questo, come oggi sappiamo, non è vero, infatti esiste una forza contraria al moto, l'attrito, che impedisce al corpo di muoversi. Un altro grande scienziato greco è stato Archimede, vissuto a Siracusa nel III secolo a.C. Egli compì degli importanti studi sulla idrostatica formulando quello che oggi viene chiamato principio di Archimede. Oltre alla sua grande scoperta scientifica, Archimede si dimostrò un precursore della moderna fisica, utilizzando, oltre al metodo deduttivo comunemente usato, il metodo sperimentale. Questa fu sicuramente una delle più importati innovazioni scientifiche introdotte dal geniale scienziato greco. L'analisi storica prosegue prendendo in esame il Medioevo, un'epoca che, come per tutte le materie scientifiche, ha rappresentato un periodo molto oscuro. Le convinzioni della gente e le barbare inquisizioni hanno messo gli studiosi dell'epoca in una sorta di "limbo ideologico", dove tutto quello che non era già conosciuto o che contravveniva alla regole imposte dalla chiesa, ma non solo, era visto come un'eresia o una minaccia alle autorità. Soltanto verso la metà del 1200, un inglese di origine italiana, Ruggero Bacone, introdusse la pratica degli esperimenti come unica e sola verità scientifica. Le sue ricerche abbracciarono vari campi, molti dei quali erano inesplorati. Per sua sfortuna le sue idee non erano ben viste dalla comunità scientifica dell'epoca, infatti, venne accusato di magia, condannato ed imprigionato come molti suoi colleghi. Il XVII secolo può essere definito come il vero e proprio

L'interfaccia grafica di Laboratorio di fisica è semplice ma estremamente intuitiva ed efficace

L'utilizzo del linguaggio HTML ha eliminato i vincoli tra una piattaforma e l'altra.

Tre tabelle mostrano rispettivamente le costanti, un sistema per le conversioni delle unità di misura e la definizione di grandezza, unità e simboli.

Per gli utenti che necessitano di aiuto durante la navigazione, è predisposto un efficace help on-line.

Laboratorio di fisica contiene 48 filmati, per un'estensione totale di oltre 400 Mbyte.

"secolo delle rivoluzioni" per la fisica. In questo periodo sono nati molti dei padri della moderna fisica, primo tra tutti il grande Galilei, che viene considerato come il vero fondatore della fisica. Il motivo di questa affermazione risiede nell'utilizzo del metodo scientifico: combinare l'osservazione dei fenomeni con la scoperta delle leggi e delle formule matematiche, che li governano. I suoi studi hanno permesso, tra l'altro, la formulazione dell'isocronismo del pendolo e la resistenza dei materiali. Un altro grande fisico, anche se viene accostato maggiormente a un'altra materia scientifica: la chimica, è Robert Boyle, irlandese. Con i suoi studi ha dimostrato che l'aria è una sostanza ed ha espresso la legge, che porta il suo nome, che identifica il volume di un gas come inversamente proporzionale alla pressione. Fra i più grandi scienziati di questo periodo, senza alcuna ombra di dubbio, troviamo Isaac Newton. Oltre a dare importanti contributi alla fisica ed alla matematica, formula i tre principi fondamentali della dinamica e la legge sulla forza di gravità. I suoi studi spaziano dall'ottica all'analisi infinitesimale, permettendo, alle future generazioni di scienziati, di formulare molte delle leggi fisiche oggi conosciute. Quelle che avete appena letto sono notizie tratte dalla ricca introduzione dell'opera, che non manca di citare anche date, personaggi e altre notizie.

IL CD

Non ci soffermiamo ulteriormente sugli aspetti storici dell'evoluzione della fisica, che prosegue con cenni sulle più importanti scoperte ed esperimenti, sviluppatesi a partire dal XVII secolo, sino al XX. Il progetto si avvale di una grafica semplice ma efficace, con numerose rappresentazioni tridimensionali, realizzate da Andrea Tonin, dello staff di Xteam Software Solution. Il progetto iconografico punta all'essenzialità, a tutto vantaggio di un'ottima navigabilità e soprattutto di una estrema semplificazione del momento di apprendimento e studio. Ogni capitolo è ricco di esempi e approfondimenti, nel caso della meccanica vengono presi in considerazione argomenti quali attrito, baricentro, caduta libera, forza gravitazionale, inerzia, leve, moto armonico, moto circolare uniforme, moto parabolico, moto rettilineo uniforme, moto uniformemente accelerato e quantità di moto. Grafici e formule, insieme all'esecuzione di ottimi filmati in formato MPEG o MOV, completano il metodo didattico di insegnamento, che risulta efficace anche per i neofiti della materia. I filmati in totale sono 48 (da dividersi nei due formati), per un'estensione totale di oltre 400 Mbyte. Anche le immagini (in formato JPEG e GIF) hanno uno spazio notevole all'interno del CD, disponibili sia in bassa, che in alta risoluzione (come viene chiesto all'apertura della pagina iniziale). Tra i cosiddetti extra possiamo elencare tre interessanti tabelle, attivabili selezionando le apposite icone, che mostrano rispettivamente le costanti, un sistema per le conversioni delle unità di misura e la definizione di grandezza, unità e simboli. Per gli utenti che necessitano di aiuto durante la navigazione, è predisposto un efficace help on-line. Infine si deve considerare anche il piccolo volumetto, inserito all'interno della custodia del CD, in cui, passo dopo passo, vengono elencate e descritte tutte le funzioni dell'interfaccia grafica.

CONSIDERAZIONI

Laboratorio di fisica è naturalmente "tutto in italiano", si tratta di un'opera molto interessante, che risulterà di estrema utilità per gli studenti, ma anche per i semplici curiosi, che potranno apprendere tanti principi di fisica e sperimentarli di persona. La scelta dell'utilizzo dell'HTML si è rivelata veramente indovinata, amplificata dal fatto di aver fornito anche programmi dedicati ad ogni specifica piattaforma. Questo progetto si rifà ad una tradizione dei CD-Rom dei primi anni '90, che privilegiavano l'insegnamento di materie scientifiche, storiche e umanistiche, tra cui anche i CD per il mitico CDTV, non possiamo quindi che incoraggiare queste iniziative e sperare di vederle sempre più numerose sui nostri AMIGA!

Rubrica CD

di William Molducci

Apriamo questa nuova rubrica con una storica raccolta che da anni accompagna gli amighisti con tanto software di qualità, stiamo parlando ovviamente di:

■ AMINET 44

Aminet 44 propone la solita corposa collezione proveniente da Internet, con in regalo la versione completa di Genetic Species, un gioco che richiede la presenza del chipset AGA o di una scheda grafica, oltre a una dotazione di RAM di almeno 8 Mbyte. Per installare il gioco si deve creare una directory con il nome di Genetics ed estrarre i file di tutti gli archivi (19), compattati con LHA, presenti nell'omonimo cassetto. Successivamente si dovranno seguire le istruzioni, ben descritte nel file di accompagnamento. Tra i tanti programmi segnaliamo la presenza di BarED, un editor di testi, che supporta font proporzionali e schede grafiche. Si tratta di una versione ancora in fase di beta testing, ma senza dubbio interessante. Nella stessa sezione (text/edit) è presente TextED v8.2b, con cui si possono caricare i testi in formato WordPerfect e Word. Nella sezione grafica (edit) vi consigliamo di installare DiamondBOX, un programma di fotoritocco di immagini a 24 bit, che si ispira al più famoso Photogenics. Tra le caratteristiche più interessanti segnaliamo la gestione interna delle immagini a 32 bit, possibilità di applicare texture, generatore interno di frattali, supporto dei formati grafici IFF, JPEG e PNG, modularità aperta, per l'inserimento di plug-in esterni. I requisiti di sistema comprendono AmigaOS 3.x, processore 68020 o superiore e scheda grafica, oltre a un minimo di 8 Mbyte di RAM. Nello stesso cassetto è presente, la più recente versione di Perfect Paint (v2.6), l'elaboratore grafico a 24 bit, liberamente distribuibile, che si segnala per le ottime performance. Indubbiamente di tratta di uno dei programmi freeware più completi e disponibili, rispetto anche ad altre piattaforme. 3Dto3D è un convertitore di indubbia utilità, che supporta numerosi formati di oggetti 3D tra cui 3DS (3D Studio), OBJ (Imagine), LWD (LightWave), DXF (formato made in Autodesk e compatibile praticamente con tutti i programmi di grafica di qualsiasi ambiente), POB (POV-Ray), oltre a quello di Wavefront. In fase di output, oltre a questi formati, sono supportati anche quelli per mondi virtuali (VRML 1.0), RPL (Real 3D) e RenderWare. Rispetto al volume precedente sono stati inseriti 670 Mbyte di nuovi archivi, oltre ai 34 di Genetics, una nota particolare la meritano i giochi, classificati nella categoria Top, per quelli che possono essere eseguiti direttamente da CD, e i restanti per la compatibilità con un sistema basato su Amiga 4000/040. La stessa selezione qualitativa è stata effettuata per demo, immagini, moduli musicali e programmi per processori PowerPC, tra cui il browser Lynx (MorphOS), FlashMandel PPC e Pdftohtml, con il quale si convertono i file made in Adobe in formato HTML e PostScript v0.90.

■ AMIGA.IT 8

Ritorna la compilation realizzata da Giorgio Signori, che nella parte "Rivista" contiene la recensione e il test di Punchinello MKII, la soluzione per i mouse seriali, una guida completa per la configurazione di MCP, l'articolo sul monitor 17" Trust Precision Viewer, particolarmente adatto ai nostri Amiga con scheda grafica e altre recensioni e news particolarmente interessanti, tra cui il secondo appuntamento su come realizzare una piccola rete ibrida tra Amiga e PC, utilizzando schede di rete. I contenuti del CD mettono in evidenza il tema di questo volume, ovvero la grafica, con centinaia di immagini royalty free, da usare liberamente per presentazioni grafiche, animazioni e montaggi. Non manca il software per utilizzare mouse seriali su Amiga, un videotutorial in formato AVI (si tratta di una videoguida all'installazione di una scheda di rete nel 1200). La demo di Shogo, Payback (68k, PPC&Warp3D), Chaos, Aqua, Land of Genesis, gli schemi tecnici e

http://www.oldgamesitalia.net/

le specifiche del Pios1. I contributi software si arricchiscono anche grazie al nuovo AbiWord per LinuxPPC, con tanto di localizzazione e correttore ortografico, non manca WinUAE, l'emulatore amiga per PC, in una recente versione con compilazione JIT, a richiesta è stato inserito anche l'installer di QuickTime 4, per Mac68k. Nel cassetto che racchiude i programmi citati nella rivista, sono inseriti ProStationAudio,Yam 2.3 e la copertina di questo volume, in varie risoluzioni grafiche e in originale. Non manca la sorpresa, rappresentata da un file audio MP3 e un filmato MPEG sul WOA 2000 di St. Louis. Amiga.it è ritornato in grande stile, la descrizione che vi abbiamo fatto del CD è davvero limitata, vi consigliamo di procurarvelo e scoprire il resto da soli.

■ LIGHT ROM 8

Era un po' di tempo che, chi vi scrive, non inseriva nel suo Amiga 4000 un CD della serie Light Rom della Graphic Detail Inc., e il piacere è stato veramente grande, sia per i contenuti sia per la lunga tradizione di questa raccolta, conosciuta sin dai tempi in cui programmi quali LightWave, Real 3D e Imagine esistevano soltanto per la nostra piattaforma. Il CD contiene centinaia di oggetti per LightWave 3D della Syndesis Corporation, liberamente utilizzabili in quanto royalty free. Nella sezione Index sono disponibili tutti i thumbnail dei rendering degli oggetti, una comoda soluzione per visualizzare le "potenzialità" di ogni oggetto. La raccolta comprende anche i World Wide DEMs (mappe digitali) licenziati dal Rocky Mountain Digital Parks. I DEM mostrano paesaggi, che possono essere utilizzati da una vecchia conoscenza di Amiga, quale può considerarsi il programma VistaPro. Tra i tanti oggetti vi segnaliamo quelli della serie denominata MooseEnt e Sceneid, oltre al floppy inserito nell'area dal titolo Todorov e quelli della sezione "Scene", che contengono, oltre all'oggetto anche un rendering in formato JPEG. In questo volume è presente praticamente quasi tutta l'oggettistica di ufficio (computerizzato), di arredamento, e situazioni di vita civile, non mancano le rappresentazioni fantascientifiche, tipiche di questo genere di applicazioni e in particolare dei ray-tracer Amiga. Per quanto riguarda i DEM di VistaPro, vi consigliamo di leggere il file readme, che trovate all'interno del cassetto a loro dedicato, in quanto si tratta di un vero e proprio tutorial applicativo, con spiegazioni step by step.

■ NEW BRAVE WORLD

Questo CD contiene software per diverse categorie quali: giochi, Babylon 5 (la famosa serie televisiva realizzata con Amiga, per quanto riguarda gli effetti speciali), Star Trek, Guerre stellari, Esoterik, Fantasy, Mathematics, Picture, Science, Space e Space Fiction. Il CD, della APC&TCP, contiene materiale testato con AmigaOS 3.9, a dimostrazione del suo recente rilascio e della qualità della produzione. Per quanto riguarda le serie televisive e cinematografiche citate, sono presenti contributi sotto forma di filmati in formato AVI e MOV, immagini, file audio MP3, giochi a tema, guide e altro materiale particolarmente interessante per gli appassionati del genere. Nelle due sezioni riservate ai giochi si trovano i classici BoulderDash (nelle più diverse e svariate versioni quali Diamond Caves II, WormOut, ABD e Boulder Dash II), Galaga, Monopoli, PuzzleBobble, Kickstart, Pengo, Poker, eccetera. La sezione Esoterik sembra fatta apposta per tutto quello che riguarda il mistero e il futuro, con programmi per il bioritmo, astrologia, tarocchi, calcolo "dell'amore" e tanto altro. Le immagini sono di genere vario, tutte in formato JPEG, mentre nella sezione space trovano il loro ambiente ideale pacchetti quali AmigaWorld, AmiGazer e Gravitazione. Quest'ultimo è un semplice programma che calcola la forza di attrazione gravitazionale tra un numero indefinito di corpi, per ora ridotti soltanto a 10. In Science Fiction si possono visualizzare i filmati del modulo lunare Lem, testi, immagini e programmi molto particolari. New Brade World si distingue da tutte le altre compilation per l'originalità dei suoi contenuti e la cura posta nella selezione, si tratta di un CD pieno di sorprese, a volte davvero notevoli.

Speciale WB

di Alessandro Marinuzzi

In questo articolo si tenterà, per quanto possibile, di guidare l'utente nella personalizzazione dell'aspetto grafico di AmigaOS. Teniamo a precisare che l'articolo in questione non vuole essere una guida completa, ma solo una presentazione di alcune tra le migliori patch disponibili. Come sapete, AmigaOS è il frutto di una incredibile genialità che purtroppo non è stata spesa doverosamenete anche nell'aspetto grafico, così come era logico attendersi. Come accade ormai di norma su Amiga, entrarono quindi in gioco alcuni utenti che, passando quasi per eretici, tentarono di apportare cambiamenti all'interfaccia grafica, ove possibile, dando la prova tangibile che AmigaOS poteva e doveva essere migliorato. Un piccolo segnale è arrivato anche dai recenti sviluppi di Amiga OS, con l'inclusione da Amiga OS 3.5 delle Glow Icons e di ReAction che hanno migliorato leggermente l'aspetto un pò attempato del nostro Workbench. Al momento attuale però per prendere pieno controllo dell'aspetto del nostro sistema operativo dobbiamo saper usare al meglio le patch che abbiamo e fare in modo che convivano al meglio sul nostro OS. Le patch che esamineremo in questo articolo sono 4: MagicMenu 2.30, VisualPrefs 1.5, Birdie2000 e NewIcons 4.6.

■ INTRODUZIONE

Alcune patch sono criticate ingiustamente, poichè ritenute colpevoli di crash o di malfunzionamenti, la realtà invece è che spesso si installano patch senza averne verificato a priori la compatibilità. Infatti esistono delle regole che tutti noi dovremmo seguire per installare correttamente delle patch, pena indimenticabili crash! Per prima cosa leggete la documentazione con molta calma e individuate le funzioni che vengono patchate, se nel vostro sistema è già presente una patch che esegue le stesse funzioni è quasi certo che dovrà essere rimossa onde evitare un conflitto. Installate e provate la patch e se tutto va bene provate a configurarla facendo attenzione a non abilitare funzioni già patchate da altri hack. Se riscontrate qualche anomalia e non volete rinunciare alla patch, allora eliminate provvisoriamente tutte le altre patch e riavviate. Se il sistema si presenta stabile aggiungete una patch per volta e verificate per ogni sessione la risposta del sistema. Se tutto è OK aggiungete un'altra patch e riavviate e ripetete questo passo fino a quando non avete individuato la patch che crea conflitto e che quindi dovrà essere eliminata. La regola è quella di aggiungere prima le patch più importanti e poi quelle marginali. Fatta questa doverosa premessa possiamo passare ad esaminare MagicMenu 2.32.

■ MAGIC MENU

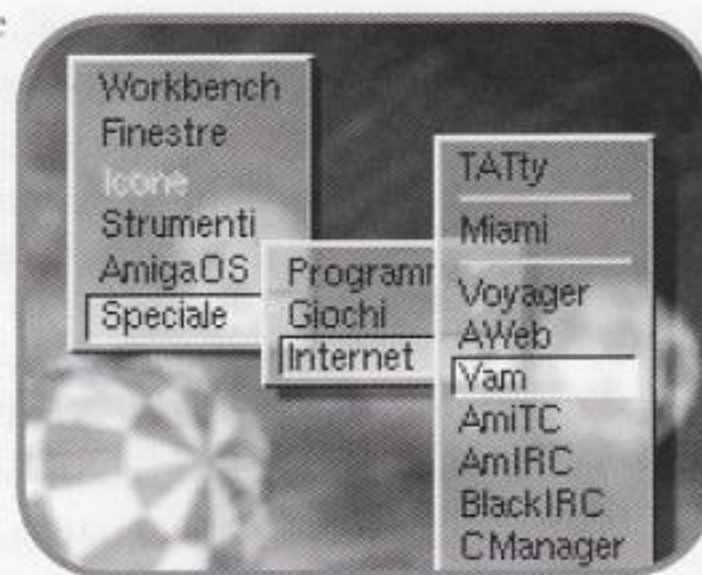
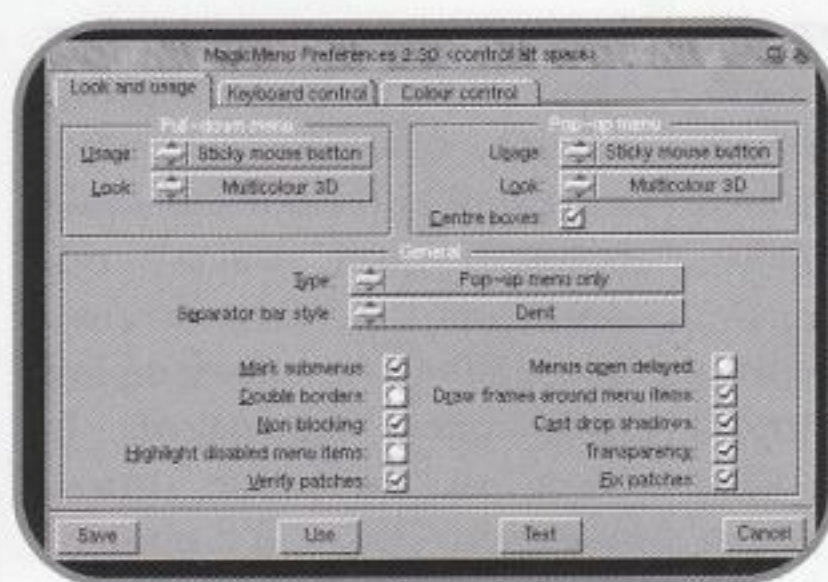
Si tratta di una patch che sostituisce i vecchi menu intuition con una incarnazione più elegante e più funzionale. Molte sono le possibili combinazioni che offre. MagicMenu consente infatti una completa configurabilità sia estetica che funzionale dei menu, per cui è possibile mantenere i vecchi menu intuition con maggiori funzionalità, ottenere menu con look 3D, avere menu trasparenti, aprire menu in modo ritardato, aprire menu in qualsiasi porzione dello schermo, configurare tutti i colori del menu, controllare la compatibiltà con altre patch, configurare ogni singolo aspetto delle voci menu (bordo, solco 3D, ombra, ecc...). Insomma, MagicMenu è ben fatto ed è pienamente compatibile con le schede grafiche per cui non ci sono scuse: installatelo ! Adesso vediamo qualche esempio di configurazione. Attenzione però, perchè certe opzioni hanno effetto solo se attivate in combinazione con altre oppure se si usano schermi profondi almeno 15 bit. Entriamo quindi nella GUI e selezioniamo look and usage. Da qui possiamo apportare tutte le modifiche che vogliamo. Per esempio per avere un look trasparente (il Workbench deve essere impostato ad almeno 15 bit) facciamo come segue:

Usage: Sticky mouse button - rende più plastico lo scorrimento dei menu

Look: Multicolor 3D - conferisce un aspetto 3D ai menu

Type: Pop-up menu only - abilita la comparsa del menu in qualsiasi area dello schermo

Mark submenu - rende 3D le freccine dei sottomenu

Non blocking - il rendering del

menu è sicuro

Draw frames around menu items - incassa la voce del menu in un solco 3D

Cast drop shadows - crea ombra sotto i menu

Transparency - rende i menu trasparenti

Verify patch e Fix patch - permettono a MagicMenu di convivere meglio con altre pacth

Recentemente l'autore di Magic Menu, Mario Cattaneo, ha annunciato la sua intenzione di limitare l'impegno nello sviluppo a causa del poco tempo disponibile, fortunatamente si sono fatti avanti per dargli una mano Jens Langner e Stephan Rupprecht con i quali ha rilasciato in brevissimo tempo questa nuova release 2.32.

■ VISUALPREFS 1.5

Questa patch è di gran lunga la migliore e la più completa che sia mai esistita per Amiga. Essa racchiude in se quasi tutte le patch esistenti. Grazie a VisualPrefs si può modificare ogni singolo aspetto della GUI. Ecco cosa potete configurare:

Lo spessore di tutti i quattro bordi delle finestre (anche con gadget)

Lo stile dei gadget nella titlebar (MUI/KingCON/ClassAct/DirOpus...)

Lo stile dei gadget di sistema (usando anche immagini bitmap)

L'altezza della titlebar di finestre e schermi indipendentemente dal font

L'aspetto dei gadget proporzionali di GadTools

L'esatto aspetto delle cornici 3D di BOOPSI e GadTools

L'aspetto dei gadget button, cycle e string disabilitati di GadTools

La collocazione dei titoli delle finestre (centrati nella dragbar o titlebar)

Un comportamento "pop-up" opzionale per i cycle gadget di GadTools

Colori chiaro/scuro diversi per i contorni delle finestre attive o inattive

Il colore di riempimento e del testo dei bordi delle finestre inattive

Questa è solo una breve lista di ciò che VisualPrefs può fare. Questa patch non si limita a migliorare il vecchio e obsoleto look del Workbench ma si spinge ben oltre, permettendo all'utente di scegliere tra differenti stili e offrendo al contempo funzioni aggiuntive davvero interessanti. Ma le caratteristiche più esaltanti di VisualPrefs, meritevoli di segnalazione, sono la possibilità di caricare immagini bitmap come gadget alternativi e la totale configurabilità dei menu pop-up per i gadget cycle. La prima caratteristica permette al nostro OS di diventare completamente camaleontico! Grazie a VisualPrefs potrete far si che il vostro Workbench assomigli nell'aspetto a MacOS, a Unix, a Window o a qualsiasi altro OS. La seconda invece permette ai cycle gadget l'apertura di menu pop-up centrati, con apparenza 3D, con apertura ritardata e trasparenti! Vediamo adesso nei dettagli come configurare al meglio questi menu pop-up. Per prima cosa lanciate il programma di preferenze di VisualPrefs (GUI) e selezionate la voce GadTools, poi selezionate Cycle operando le seguenti modifiche:

Aspetto: Stile Fut./Flat - definisce lo stile del gadget cycle

Comportamento pop-up: Attesa 15 - imposta un ritardo per l'apertura del menu

Centra + ombra - apre il menu lasciando la voce corrente al centro del menu cycle

Attivo rientrante - crea un solco 3D attorno alla voce menu

Transiente - non blocca l'apertura del menu rendendolo più plastico

Parziale + trasp. - limita la larghezza del menu entro il gadget cycle e lo rende trasparente

Usa finestra - rende l'uso dei menu molto più sicuro

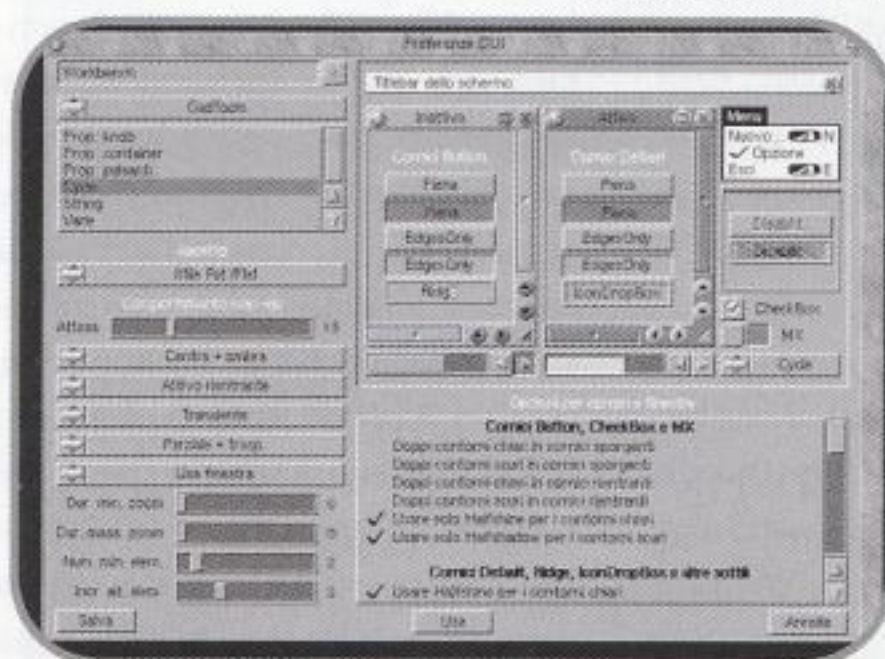
Dur. min. zoom: 0 - imposta il valore minimo di ritardo nel rendering del menu

Dur. mass. zoom: 0 - imposta il valore massimo di ritardo nel rendering del menu

Num. min. elem.: 2 - numero minimo di voci necessarie per l'apertura del menu pop-up

Incr. alt. elem.: 3 - specifica la distanza in altezza tra il testo e il suo campo

Non ho intenzione di dilungarmi oltre su VisualPrefs perchè è davvero complesso e trattare in questo articolo tutte le sue caratteristiche significherebbe fare un libro. Per cui, per ulteriori dettagli, vi rimando alla documentazione molto esaustiva e per di più in italiano. Prima di passare oltre però vi dò un consiglio. Se volete usare VisualPrefs con Birdie dovete abilitare la voce "Non ottimizzare il rendering dei bordi", impostare la penna backgrond al colore zero e solo se (in Birdie) usate lo swich NOBITMAPS dovete creare una varibile ambiente per VisualPrefs chiamta "BirdieMode" contenente la stringa NOBITMAPS. Ecco come fare. Aprite la shell e digitate:

```
SetEnv VisualPrefs/BirdieMode NOBITMAPS
```

Adesso sempre da shell digitate:

```
Copy ENV:VisualPrefs
ENVARC:VisualPrefs
```

Fatto ciò non dovete più preoccuparvi di Birdie.

■ BIRDIE 2000

Questo hack permette di riempire i bordi delle finestre con immagini bitmap che vengono caricate via datatype. Naturalmente le capacità di questo hack non si fermano qui ! Con Birdie è possibile, avere icone con bordo trasparente (funziona meglio della pacth presente in NewIcons 4.6 !), caricare in modo casuale immagini bitmap diverse per ogni finestra, settare la precisione dei colori, usare gradienti al posto di immagini bitmap, usare una serie di effetti per migliorare il look delle finestre. Insomma, se lo proverete non ne saprete più fare a meno. Adesso vediamo come usarlo. Per prima cosa vi dò un consiglio. Create la directory Patterns in Sys:Prefs/. Inserite nella Startup-Sequence la seguente linea e poi riavviate:

```
Assign >NIL: PATTERNS:
Sys:Prefs/Patterns
```

In questo modo eviterete di digitare una linea comando troppo lunga. Ecco qualche esempio. Fate conto di avere in PATTERNS: le seguenti immagini bitmap: Birdie-01.jpg, Birdie-02.gif, Birdie-03.jpg, Birdie-04.bmp e Birdie-05.png. Ora proviamo ad usarle con Birdie lanciando il seguente comando:

```
C:Birdie
PATTERNS:Birdie-01.jpg
PATTERNS:Birdie-02.gif
PATTERNS:Birdie-03.jpg
PATTERNS:Birdie-04.bmp
PATTERNS:Birdie-05.png
NoIconBorder
FloodMaskMWB
ReDrawBitMaps
```

Per interrompere il task inviate da tastiera un semplice Control-C. Cercate di dare in pasto a Birdie solo immagini di piccole dimensioni. E' giunto il momento di rendere permanente la modifica inserendo nella User-Startup la seguente linea:

```
Run <>NIL: C:Birdie PATTERNS:Birdie-01.jpg PATTERNS:Birdie-02.gif,
PATTERNS:Birdie-03.jpg
PATTERNS:Birdie-04.bmp
PATTERNS:Birdie-05.png
NoIconBorder
FloodMaskMWB
ReDrawBitMaps
```

Non dimenticate di aggiungere Run <>NIL: altrimenti il vostro Amiga si bloccherà aspettando un Control-C che non arriverà mai e non lanciate mai due volte Birdie. Se poi, per qualunque motivo, volete terminarlo, lanciate il comando Status che vi dirà quale processo è occupato da Birdie. Se per esempio Birdie occupa il processo 3, basta lanciare il comando seguente:

```
Break Process 3
```

Naturalmente esiste la possibilità di creare una linea comando più complessa usando in combinazione molte delle opzioni che Birdie mette a disposizione. Per maggiori dettagli vi rimando al documento ufficiale.

■ NEW ICONS 4.6

Questa è una patch estetica che rigurda solo le icone, ma la sua grandiosità sta nel fatto che le icone finalmente hanno un look veramente professionale. Che emozione quando comparvero le prime icone MagicWB. Le icone MagicWB hanno fatto storia su Amiga e noi tutti siamo sempre stati affascinati da quel look così pulito e perfetto. Nel corso degli anni le icone sono passate da 8 colori a 16 e noi nel frattempo abbiamo dimenticato quell'orrendo look imposto da mamma Commodore. Gli anni trascorsero e nessuna altra modifica fu apportata alle icone fin quando non apparve una patch all'orizzonte. Si trattava di NewIcons, una patch che rivoluzionò il modo di pensare le icone. Visto che era stato inventato un nuovo formato capace di arrivare fino agli 8 bit di colore. Ma l'apetto più interessante riguardava la compatibilità con le vecchie icone che non venivano sovrascritte per il semplice motivo che il nuovo formato icona veniva memorizzato come campo immagine nei tooltype. La comparsa di questa patch mise in movimento la comunità Amiga che si produsse in intere collezioni di icone diverse per stili e colori. Insomma, per Amiga si aprì un nuovo capitolo. Qualche anno fa comparve una variante delle NewIcons denominato GlowIcons. La prima serie di GlowIcons altro non era che NewIcons totalmente ridisegnate con un nuovo e più accattivante stile. Lo stile GlowIcons piacque tanto che gli sviluppatori ufficiali Amiga lo introdussero come standard per il nuovo OS 3.5 e successivi. Con l'avvento del 3.5 (per merito degli sviluppatori ufficiali di Amiga OS) le GlowIcons hanno subito una trasformazione che le ha rese più belle è più performanti, tanto che i possessori di AmigaOS 3.0/3.1 (anche se in possesso di scheda grafica) non sono stati in grado

di usarle. Questa leggera incompatibilità ha creato due correnti di sviluppo: GlowIcons compatibili con OS 3.0/3.1 (e successivi) e GlowIcons solo per OS 3.5/3.9. A questo punto è giunto il momento di provare NewIcons 4.6 (sempre che non siate già in possesso di Amiga OS 3.5 o 3.9). Per essere configurato necessita di ClassAct (un'interfaccia grafica alternativa). Se abbiamo tutto il necessario possiamo provare a configurare al meglio tale patch. Lanciamo il programma NewIconsPrefs e selezioniamo le seguenti voci:

RTG mode - utile solo se l'opzione Plan2Fast (vedi CyberGraphX) è attiva

No Borders - elimina il bordo alle icone (non attivatelo se usate già questa funzione con Birdie)

Transp. Dragging - se trascinate le icone diventano trasparenti

Depth Promote: All - la patch è attiva su tutti gli schermi

Text Outline: Outline - crea un bordo attorno ai font

Pen Precision: 0 - rende i colori delle icone più precisi allocando un gran numero di penne

COme ultima cosa aprite il programma Font (rintracciabile in Sys:Prefs/) e selezionare la voce "Scelta caratteri icone..." per i possessori di OS 3.0/3.1 e "Caratteri icone" per i possessori di OS 3.5/3.9. Giunti a questo punto, impostate la voce "Modo:" a "Testo+sfondo" e poi provate a sperimentare le varie combinazioni di colori. Io vi consiglio di iniziare provando con testo bianco e sfondo nero. Per concludere vi consiglio di usare i font helvetica (11) e digitalquill (11) che danno un'ottima resa in 800x600.

Adesso non vi resta che cimentarvi nel rendere il vostro desktop più bello possibile. Con un pò di pazienza e un pizzico di fantasia si possono raggiungere traguardi inimmaginabili. Per cui... al lavoro !

MagicMenu Home Page:
http://www.magicmenu.de/
VisualPrefs Home Page:
http://www.intercom.it/~amigaws/
VisualPrefs 1.5:
http://de.aminet.net/pub/aminet/util/wb/VisualPrefs.lha
Birdie2000 Home Page:
http://www.vgr.com/birdie1/
NewIcons Home Page:
http://www.amiganet.org/NewIcons/
NewIcons 4.6:
http://de.aminet.net/pub/aminet/util/wb/NewIcons46.lha

STORIA DELLE PATCH SU AMIGA

Nel corso degli anni si sono susseguiti decine di programmi dedicati a cambiare l'aspetto del nostro Workbench, eccovi una breve e, per quanto possibile, completa cronistoria delle maggiori patch rilasciate nell'ultimo decennio.

1991 - ARQ che migliora l'aspetto dei requester di sistema.
1992 - MagicFileRequester che sostituisce il file requester della asl.library con una incarnazione più attraente e configurabile.
1992 - PopUpMenu, **SiliconMenu** e **MagicMenu** che permettono l'apertura dei menu in qualsiasi porzione dello schermo, migliorandone anche l'aspetto grafico.
1994 - AmigaFileRequester che migliora l'aspetto e la funzionalità dei file requester.
1994 - SysIhack che permette di avere i bordi delle finestre identici nello spessore, ma anche di avere un look 3D.
1995 - MCP che offre molte patch tra cui la stessa offerta da SysIhack e in più permette di configurare i gadget della GadTools.library.
1995 - Prop3D che rende tridimensionali l'aspetto dei gadget della GadTools.library.
1995 - MagicFrames che rende lo spessore delle cornici 3D della GadTools.library uniforme.
1996 - Urouhack che offre le stesse funzioni di SysIhack ma un pò più evolute.
1996 - ClassPatch che consente di modificare non solo l'aspetto dei gadget della GadTools.library, ma anche quelli di sistema con stili differenti.
1996 - CenterTitles che sposta i titoli delle finestre al centro.
1996 - Workbench95 che rende le titlebar del WB simili a quelle di Win95.
1996 - Popper e **NewMenu** che permettono l'apertura dei menu in qualunque parte dello schermo.
1996 - SysIhack2 che offre le stesse funzioni di SysIhack, ma che diversamente da questo presenta uno stile leggermente diverso.
1997 - VisualPrefs che permette la modifica di ogni elemento della GUI AmigaOS.
1997 - MRQ che sostituisce i vecchi requester di sistema con altri basati su MUI
1997 - Birdie che riempie i bordi delle finestre con immagini bitmap via datatypes.
1999 - ReqAttack che permette di customizzare ogni singola parte dei requester nei minimi dettagli.

Corso di PHP

di Joachim Thomas

Per evitare di gravare il lettore di regole e concetti, rimandando di puntata in puntata la sua capacità di creare qualcosa di effettivamente utile e funzionale (come in quei corsi di lingue che dopo tre anni di grammatica non insegnano alla "vittima" a colloquiare "realmente", se non esclusivamente tramite "buongiorno" e "coma stai?"), vedremo di partire con un esempio reale, e soprattutto completo, più utile del solito "CIAO MONDO":
E' richiesta una conoscenza di base dell'HTML, che non verrà delucidato negli esempi a seguire, ed inoltre potrà risultare proficuo un minimo di conoscenza dei concetti di base di programmazione (sia esso Basic, ARexx o Javascript) per poter comprendere meglio i costrutti che utilizzeremo.

A suo tempo, navigando per la rete, capitava spesso di "cadere" da squallidi siti statici (padella) a pesanti ed incompatibili siti imbottiti di Java e Javascript (brace), mai uguali con due browser diversi. PHP è una soluzione (come .asp per i server Micro$oft) per rendere i siti più interattivi, per evitare di scrivere 100 diverse pagine HTML per visualizzare archivi/database e per non pesare sui browser degli utenti (oltre al - non indifferente - vantaggio di non dover divulgare i sorgenti delle nostre routine!).

il PHP viene considerato come un "filtro" dai server HTTP. Infatti a differenza degli applet Java e Javascript, il documento, riconosciuto dal server grazie all'estensione .php, verrà eseguito prima di venire inviato come documento HTML, risultando quindi completamente "invisibile" al browser (se non fosse per l'estensione) a tutto beneficio della compatibilità.

Per poter testare gli esempi ci sarà quindi bisogno di un provider che offra PHP sui propri server (ce ne sono ormai diversi, come ad esempio Aruba.it) oppure di un server installato sul proprio computer o in uno collegato in rete - Apache per Amiga/PC oppure l'ottimo Xitami (www.imatix.com) per PC, molto veloce, potente e leggero (non è indicato invece Personal Web Server, fornito con Windows) ed una distribuzione di PHP (già compresa in Apache per Amiga e scaricabile da www.php.net per il PC).

Per verificare se il server (locale o provider) supporta PHP potete caricare una paginetta HTML contenente il testo seguente:
`<HTML><BODY><?PHP phpinfo() ?></BODY></HTML>`,
chiamandola ad esempio test.php (importantissima l'estensione .php (!) per evitare di visualizzare e diffondere il sorgente!). Richiamando la pagina tramite un browser essa ci fornirà tutte le informazioni utili dell'eventuale installazione di PHP.

Sbarazziamoci subito del classico "ciao mondo". In un qualsiasi punto nel "BODY" di una pagina HTML inseriamo le seguenti righe:

```
<?PHP
echo "<center>Ciao Mondo!</center>"
?>
```

che ci porteranno allo straordinario risultato di visualizzare un saluto al centro della nostra pagina (o tabella), generando la stringa '<center>Ciao mondo!</center>' nel nostro sorgente HTML..... non particolarmente utile....e soprattutto più breve in HTML "puro".

Possiamo comunque vedere che ogni blocco di "codice PHP" è racchiuso fra `<?PHP` e `?>`. Il codice verrà "estratto" eseguito e sostituito, con l'output da esso generato, nel documento HTML, dal server (nel nostro caso la stringa stampata dal comando echo).

Passiamo a qualcosa di più interessante ed immediatamente impiegabile nel "mondo reale": una galleria di immagini "automatica". Innanzitutto dovrem o creare le directory "Images", "Pictures" e "Icons" nello stesso percorso in cui creeremo il nostro documento "Gallery.php" (il tutto si trova nel CD - ovviamente per funzionare dovrà venire trasferito su di un server!).

Nella cartella Pictures caricheremo un numero qualsiasi di immagini JPG (nel nostro esempio misurano 320x240 pixel) ed in Icons il loro equivalente, con lo stesso nome, in formato GIF 64x48.

Analizziamo ora il sorgente (che è comunque commentato). Il primo blocco PHP inizia con il comando `opendir()` che apre la directory "Pictures", restituendoci nella variabile `$handle` (in PHP tutte le variabili sono precedute da "$") un puntatore che ci servirà per riferirci ad essa in seguito.
Segue un ciclo, utilizzando una struttura while (fintanto che..). Le strutture di controllo vengono annidate in PHP con i simboli "{" (apertura) e "}" (chiusura). Come vedremo in futuro esistono anche le strutture if, do...while, for, foreach, switch, break, continue, ecc.

Il ciclo si ripeterà fino a che non troveremo un valore (booleano) di "false" nella variabile `$picname`, restituita dalla funzione readdir(`$handle`) che legge ogni volta il nome di file successivo nella directory cui fa riferimento $handle, nel nostro caso, ovviamente, "Pictures". "`!==`" è un operatore di confronto, che significa "non uguale". Al termine del ciclo, che avverrà all'esaurimento delle immagini disponibili, chiudiamo la directory utilizzando `closedir()`.

Mentre siamo all'interno del ciclo, `$picname` conterrà di volta in volta i singoli nomi dei nostri file JPG. I comandi successivi servono a separare il nome del file dalla sua estensione, specificando come carattere separatore ".": più precisamente

explode ci restituisce in `$picname` un array (matrice, o vettore) che contiene in `$picname[0]` il nome ed in `$picname[1]` (che non ci serve in questo caso) l'estensione "jpg". Come avrete potuto notare, in PHP gli indici degli array iniziano da "0".
Seguono una serie di echo per generare il testo HTML per la visualizzazione delle "icone" cliccabili, sulla sinistra dello schermo, nella nostra pagina WEB. Nel commento presente nel sorgente potete vedere anche il risultato. Esaminando le righe in questione si notano divers e ricorrenze della variabile `$picname` all'interno delle stringhe; essa verrà sostituita dal nome immagine corrente, letto nel ciclo. Per poter stampare il carattere "" all'interno di una stringa, per non confonderlo con i delimitatori della stringa stessa, esso dovrà essere preceduto da '\' come altri caratteri speciali che incontreremo probabilmente in futuro.
Da notare inoltre l'URL presente nel link generato: abbiamo ?pic=$picname in coda al nome del documento Gallery.php. Come succede ad esempio per i motori di ricerca, alla pagina richiamata verrà passata anche una variabile chiamata $pic che conterrà il nome dell'immagine/icona cliccata.

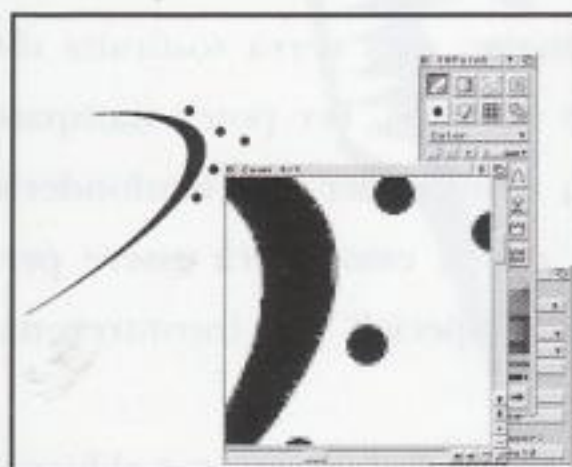
Vediamo adesso il secondo "blocco" di PHP. Solo nel caso $pic abbia un valore (abbiamo cliccato l'icona), echo genera una riga HTML per la visualizzazione dell'immagine (Pictures/$pic.jpg) sostituendovi il nome dell'immagine passato tramite il link `Gallery.php?pic=$picname`.

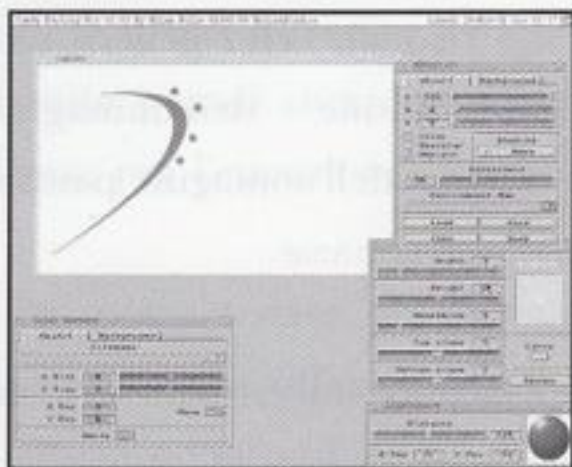
Con un'unica pagina HTML possiamo così visualizzare un numero di immagini a piacere, semplicemente copiandole nella directory "Pictures" (con la rispettiva "icona GIF" in "Icons"), senza dover scrivere una pagina per ogni immagine ed un menu in un frame separato. Inoltre le nostre procedure PHP risulteranno del tutto "invisibili" all'utente (ed il suo browser) essendo elaborate ed "eliminate" dal server.

La parte di codice HTML dell'esempio è volutamente sobria e ridotta all'osso, essendo ininfluente ai nostri fini, e perchè sarete sicuramente in grado di personalizzarla a piacere grazie alle vostre conoscenze di HTML.
Alla prossima!

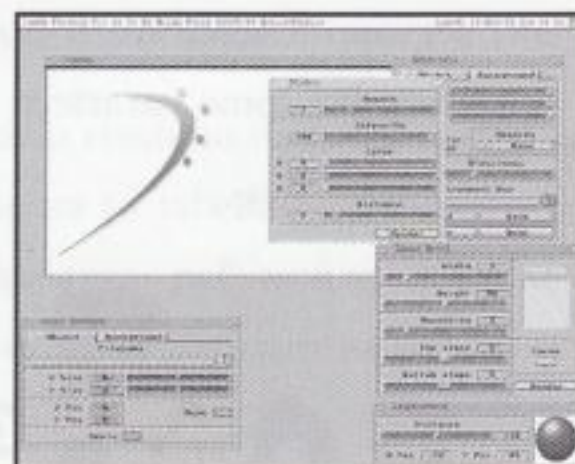
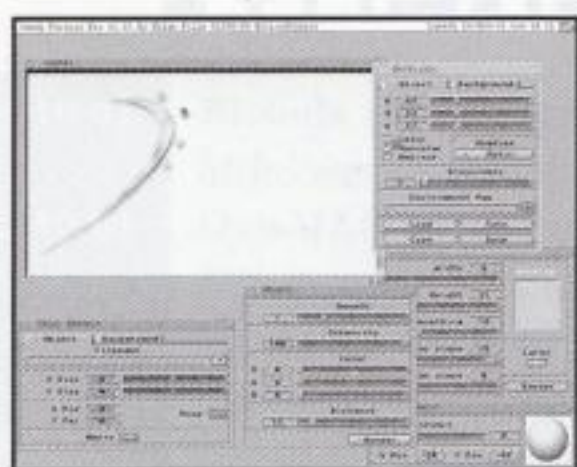
Candy Factory per il Web

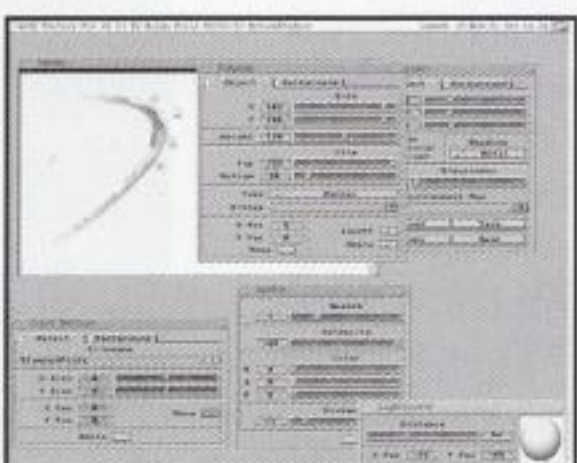
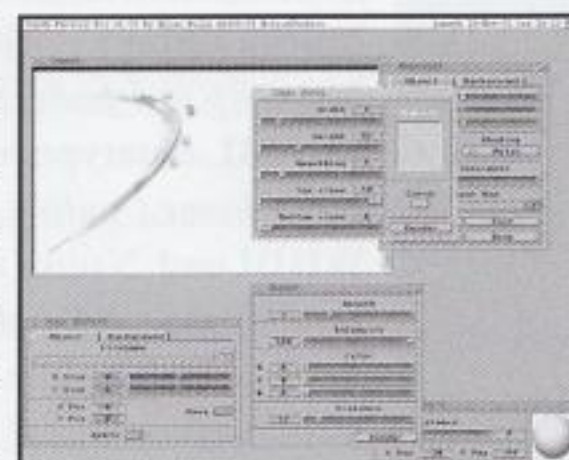
di Giorgio Signori

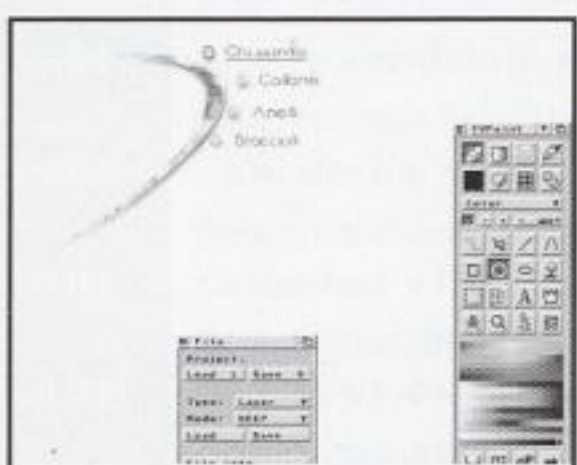
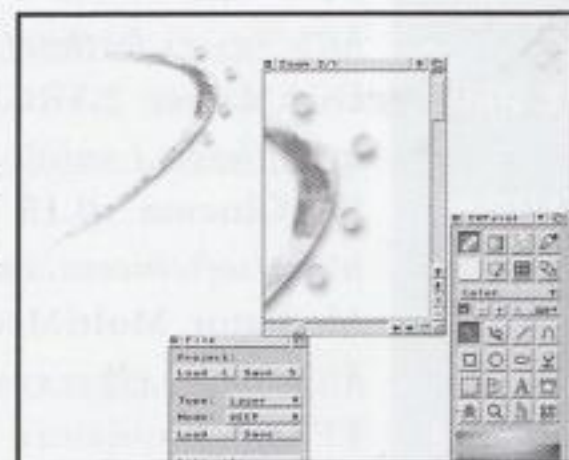
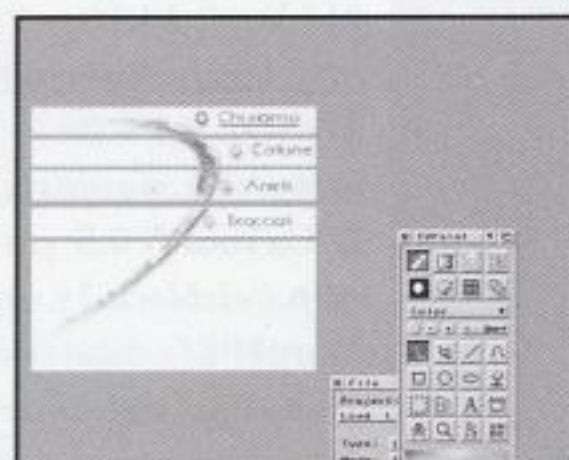
La grafica sul web è diventata ben più di un business: è una vera e propria filosofia che va dal talento all'arte, dalla tecnica al marketing, dall'artista al cervello del lettore. Che parte può avere Amiga nella creazione di grafica da web di alto livello? Ultimamente tra gli effetti più gettonati e più apprezzati nella grafica pubblicitaria ci sono i noti effetti rilievo e ombre di tutti i tipi. Su PC effetti del genere sono affidati all'onnipresente Photoshop ed ai suoi molteplici plugin, con le sporadiche apparizioni di software di minor livello. Ma con un po' di buona volontà possiamo creare della grafica di altissima qualità e in pochissimo tempo con un programma che su Amiga passa un po' in sordina: Candy Factory Pro. Creare la grafica per un sito web è un processo che richiede una fase di studio preliminare perchè tutto ciò che c'è a video deve corrispondere a dei parametri di fruibilità che vanno studiati a tavolino. Dando per scontato che abbiamo già un layout pronto, realizzarlo è il punto più semplice.

Una volta decisa la forma dell'oggetto che dobbiamo realizzare, il primo passo è creare una maschera apposita da importare in Candy Factory. Per realizzarla possiamo usare un classico software di disegno 2D come DPaint, PPaint, PerfectPaint. Nel nostro caso la scelta è caduta sul sempre ottimo TVPaint.

Per creare l'immagine è preferibile utilizzare l'antialias, e disegnare rigorosamente in bianco e nero. Non è necessario scegliere bianco o nero per le trasparenze, perchè la maschera può essere invertita direttamente in Candy Fatory. Giostrando con le sfumature si possono anche ottenere differenti effetti di trasparenza e rilievo, ma non è questo il nostro scopo adesso. Ritagliamo l'immagine e salviamo la brush rigorosamente in formato IFF a 8 bit.

Carichiamo CFP e tramite il menu "Load Mask" carichiamo il file appena salvato. In base alle proprie esigenze scegliamo se invertire la trasparenza con l'apposito menu. Apriamo le varie finestre per avere a portata di mano tutti gli strumenti, e possiamo iniziare ad applicare gli effetti.

Iniziamo con l'ombra: una volta regolata la direzione della fonte della luce dall'apposita finestra o cliccando direttamente su quella di lavoro, scegliamo "Drop Shadow" dal menu Windows, ed impostiamo a piacimento i parametri dell'ombra. L'ombra deve essere ben visibile e delineata, ma deve restare una presenza discreta e non invasiva, a dare giusto quel tocco di tridimensionalità all'immagine. Clicchiamo su "render" per avere in tempo reale un riscontro del nostro lavoro.

Dobbiamo poi scegliere con molta cura le componenti colore dell'immagine: nel nostro caso vogliamo che il disegno assuma una colorazione dorata, quindi impostiamo il giallo oro come colore principale. Poichè vogliamo che l'oggetto abbia una colorazione naturale, impostiamo il bianco assoluto (tutti gli slider a destra) per le zone che riflettono la luce), ed il nero per le zone d'ombra. Possiamo simulare una luce di colore differente cambiando il valore "specular".

Scegliamo poi il tipo di riflessione in "metallica". A differenza della modalità "normal", in cui il gradiente del passaggio dalla luce all'ombra segue un pattern circolare come una luce vera, la mappa di riflessione di questa modalità alterna zone di luce e di ombra di seguito. Per cambiare la distanza tra le zone, possiamo agire sul parametro di distanza dalla luce, fino a trovare la modalità preferita. Se i contrasti sono troppo netti, possiamo intervenire sull'operatore "glossiness" per modificare il livello di riflessione, oppure attenuarli abbassando il livello della riflessione e alzando quello dell'ombra.

Decidiamo poi di aggiungere anche un leggero effetto rilievo (bevel). Impostiamo quindi l'effetto dalla finestra apposita avendo cura di scegliere un profilo morbido (come in figura), e senza esagerare: un bordo troppo alto e morbido crea un effetto "saponetta" poco gradevole e poco professionale. Non ci interessa gonfiare il logo più di tanto ma solo dare un pizzico di gioco luce/ombra. Il pulsante "carve" indica al computer che l'elemento deve essere "scavato" nell'immagine anzichè in rilievo: in pratica inverte la luce e l'ombra per disegnare il rilievo. Ricordiamo alla fine di salvare anche una versione dell'immagine in questa modalità, perchè in seguito, quando aggiungeremo il testo e l'html, potremo, utilizzando un javascript, creare dei simpatici effetti rollover.

Applichiamo un velo di effetto bumpmap per creare un po' di turbolenza superficiale all'immagine, senza esagerare. Modifichiamo, dopo aver applicato tutti gli effetti, le tonalità dell'immagine per renderla meno appariscente e più delicata. In realtà si potrebbe applicare anche solo l'ombra ed un po' di rilievo, si otterrebbe un oggetto non invadente e molto adatto, ma in questo caso lo realizziamo più "pacchiano" per illustrare i vari comandi di Candy Factory. A questo punto possiamo salvare l'immagine e procedere alla postproduzione.

Come prima cosa rendiamo i bottoni tutti uguali con un semplice ritaglio del pennello e ricopiandolo al posto di quelli già presenti. Eventualmente ne aggiustiamo la posizione

Scegliamo un carattere, in questo caso elegante, ed aggiungiamo i nomi dei link che vogliamo inserire, in base alle nostre esigenze. Possiamo anche preparare una versione evidenziata nel caso in cui volessimo dotare la pagina di effetti rollover.

Scomponiamo quindi l'immagine a seconda delle zone che andranno cliccate, e le salviamo a parte. Saranno poi ricomposte nel sorgente HTML della pagina. E' importante che le immagini siano tagliate con regolarità avendo cura di segnare le dimensioni dei singoli pezzi, così da poter ricreare l'immagine di partenza senza errori.

La fase finale è l'ottimizzazione delle singole componenti dell'immagine. Per farlo possiamo usare molteplici programmi. Nel nostro caso abbiamo scelto ArtPro, che permette di ridurre la palette elimimando i colori non utilizzati e permettendoci di salvare delle immagini in gif o in jpeg a seconda delle nostre preferenze.

TUTTO IL SOFTWARE CHE CERCAVI

di Marco Lovera

9/11/01	**AmigAIM v0.9436b** - Nuova versione del client Amiga AIM *http://www.missingpiece.com/AmigAIM/downloads/AmigAIM_BETA.lha*
8/11/01	**Aggiornamento della Virus Warning Guide v3.4.** *http://home4.inet.tele.dk/vht-dk/amiga/warning/vg.html*
8/11/01	**ILBM Datatype 44.26** datatype per i file grafici ilbm (m68k) **ILBM Datatype 45.7** (PPC) *http://home.wtal.de/stephanr/downloads/ilbmdt44.lha* *http://home.wtal.de/stephanr/downloads/ilbmdtPPC.lha*
7/11/01	**Mpega.library** - Clone che usa l'eccelente libmad per la decodifica ottimizzando la qualità *http://ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/util/libs/mpega_libmad.lha*
5/11/01	**akNAIL.datatype v44.13** - (68k) se disponibile; NAIL è il formato IFF usato dai thumbails IFX *http://home.t-online.de/home/Andreas_Kleinert/data/akNAIL-dt.lha*
3/11/01	**WHDLoad** Nuovi installer *http://www.whdload.org/*
3/11/01	**Exec V44.1 public beta4** Exec Library , elimina alcuni problemi della versione originale con i processori 68k più veloci *http://www.cc.jyu.fi/~sintonen/bin/exec44_1_beta4.lha*
3/11/01	**RealPlayerInfo 1.1** Mostra informazioni sui file RealMedia *http://www.angelfire.com/amiga/ex/downl/realplayerinfo.lha*
3/11/01	**EnvHandler V1.13** Per manipolare le varie variavili poste in ENV *http://home.wtal.de/stephanr/downloads/envhandler.lha*
3/11/01	**EvenMore V0.59 TextViewer** *http://www.evenmore.co.uk/downloads/EvenMore.lha*
1/11/01	**Amithlon rilasciato il primo aggiornamento per l'emulatore Amiga** *http://www.amithlon.net/updates/amithlon_updates.lha*
1/11/01	**Drivers per utilizzare le schede audio PCI basate sul chipset ForteMedia FM801 sulle schede G-REX 4000** *http://www.vgr.com/g-rex#software*
31/10/01	**MCP v1.34** - Programma per la manipolazione di diversi aspetti del WB *http://members.tripod.de/dgroppe/mcp1.34.lha*
31/10/01	**SRename v3.0.0** *http://users.forthnet.gr/ath/cnicol/bin/SRename3.lzx*
31/10/01	**DiskMaster 2.5RC1** File Manager *http://home.t-online.de/home/rudolph-riedel/archive.html*
31/10/01	**SoftCinema v0.15** Player Video per PowerUP, WarpUP, MorphOS *http://softcinema.amiga.pl/*
31/10/01	**Mediator MultiMedia CD v1.07** *http://www.elbox.com/*
31/10/01	**FPSE** - Emulatore Playstation per Amiga *http://www.amidog.com/emu/*
30/10/01	**StrICQ Amiga XL** - ICQ funzionante per Amithlon e AmigaOS XL *http://www.stricq.com/*
29/10/01	**StopMenu** - Freeware, barra di avvio come lo start menu' di Windows *http://www.martin-elsner.de/english/amsto.html*
27/10/01	**xvs.library V33.36** Libreria di supporto per gli antivirus *http://home4.inet.tele.dk/vht-dk/amiga/xvs/xvslibrary.lha*
26/10/01	**MAD v0.14.0b** - Player MPEG Audio (040/060/MorphOS) *http://www.honeypot.net/audio/archives/madplay.lzx*
26/10/01	**MySQL v4.0.0a** - (Binario per 040), Nuova versione *http://sixk.maniasys.com/mysqld-4_bin_create_db_fix.lzx*
25/10/01	**DiCaTool V0.8** programma per la gestione delle telecamere digitali *http://eisblock.2y.net/DownLoads/progs/DiCaToolV08.lha*
25/10/01	**WarpJPEG.datatype v44.25 WarpPNG.datatype v44.21Datatype WarpTIFF.datatype v44.5 WarpBMP.datatype v44.6 WarpPSD.datatype v44.2 WarpDTPrefs 44.6b** *http://www.nanunanu.org/~oliver/ftp/*
25/10/01	**AmiGenerator 0.34** nuova versione dell'emulatore Sega MegaDrive/Genesis *http://www.amidog.com/emu/amigenerator/index.html*
25/10/01	**Catweasel** nuovo multidisk.device per la gestione dei floppy disk *http://www.jschoenfeld.de/support/support_e.htm*
25/10/01	**ReqAttack 1.93** request grafici per AmigaOS *http://jacadcaps.tripod.com/amiga.htm*
24/10/01	**SView ImageFX loader/saver** - Aggiornati i plugins per Sview relativi ad ImageFX *...rt.de/*

24/10/01	**Blobula per AmigaDE da Pagan Games** http://www.pagan-games.com/
22/10/01	**OctaMED plugin per INGA** - Plugin di OctaMED per Inga http://www.inutilis.de/
21/10/01	**WinUAE 0.8.17R3** - Nuova versione dell'emulatore Amiga per Win http://www.codepoet.com/UAE/
18/10/01	**Rebol IOS Express 1.0** un nuovo Sistema Operativo per Internet http://www.rebol.com/news1a16.html
18/10/01	**Safe v17.3** nuova versione dell'antivirus http://home4.inet.tele.dk/vht-dk/amiga/safe/Safe.lha
18/10/01	**The Amiga Workbench Simulation V0.8** simulatore WB in Javascript http://www.taws.ch.tf/
18/10/01	**VirusExecutor v2.22** Antivirus http://ftp.plig.org/~aminet/aminet/util/virus/VirusExecutor.lha
17/10/01	**XBaze v7.01 - Database** http://www.xbaze.o.k.pl/2b_XBaze-7.lha
12/10/01	**Aggiornamento Drivers Prometheus** http://teleinfo.pb.bialystok.pl/prometheus/files/prm-rtl8029.lha
12/10/01	**NetMeter v1.1** - Monitor di rete http://teleinfo.pb.bialystok.pl/prometheus/files/netmeter.lha
11/10/01	**mp3Play 2.0** nuova versione della GUI http://carls.1av10.nu/stuff/mp3play/mp3Play.lha
10/10/01	**Magic Menu 2.31 (beta)** - Patch per i menù del WB http://www.magicmenu.de/soft/MagicMenu_beta.lha
9/10/01	**MySQT v0.1** - Versione piu' stabile dello strumento che permette di fare chiamate al database di MySQL. http://sixk.maniasys.com/MySQT_0.1.lzx
9/10/01	**Voyager 3.3.1174 beta** - Browser Amiga http://ftp.uk.vapor.com/voyager/v3_3_beta117_amigaos.lzx
7/10/01	**SmartFilesystem 1.193** filesyetem alternativo al FFS http://home.wtal.de/js/index.phtml?SFS.lha
7/10/01	**AMPlifier v2.32** - Shareware, player Mpeg Audio http://www.katodev.de/english/amplifier.html
7/10/01	**MUIBase v1.6** - Nuovo database Amiga http://rrpages.de/MUIbase/download.php4
4/10/01	**Sid4 Amiga Beta V3.34** Player PowerPC per le musiche in formato SID http://www.heams.freeserve.co.uk/sid4amigappc/
4/10/01	**ChannelED** editor di canali per le schede TV su Mediator PCI http://home.soneraplaza.nl/qn/prive/p.vancalsteren/ChannelED.lha
4/10/01	**Nuovo emulatore della Toccata per le schede audio Repulse** http://www.aliendesign-gbr.de/repulse
1/10/01	**Ahi.device v5.17** - Nuova versione per PPC/68k e paula.device v4.27 http://www.lysator.liu.se/~lcs/files/ahi/beta/
1/10/01	**Cathedral v1.1** - Programma per creare effetti di riverbero su campioni audio (68k/PPC, WUP) http://www.onyxsoft.nu/cathedral.html
1/10/01	**DECH v1.4** - Compilatore AmigaE http://www.onyxsoft.nu/dech.html
1/10/01	**TheMPegEncGUI v2.08** - GUI per semplificare la compressione di un MpegAudio http://www.onyxsoft.nu/thempegencgui.html

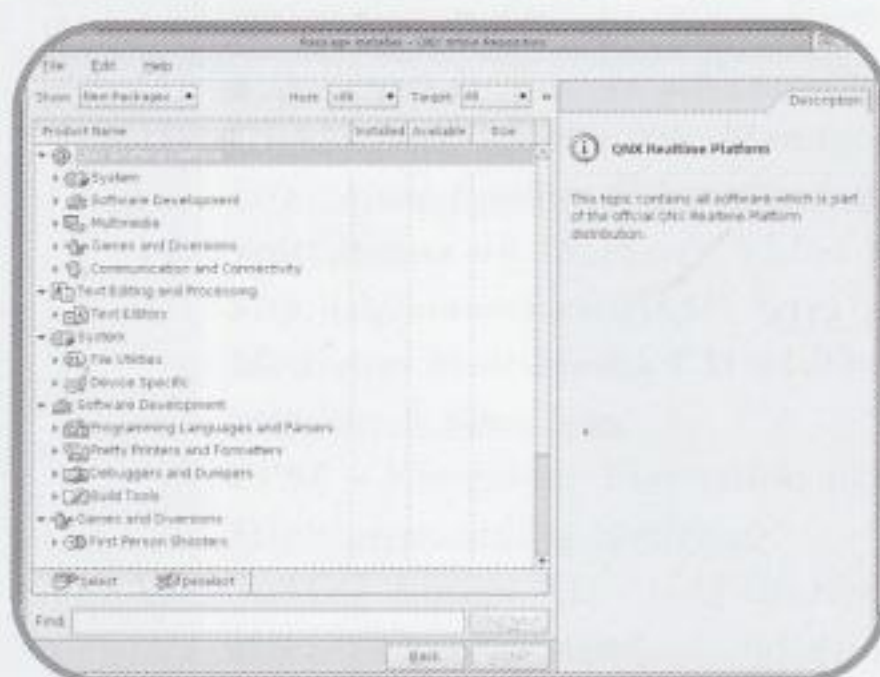
GIOCHI

9/11/01	**Tales of Tamar v0.38R5** - Nuova versione del gioco online a turni per Amiga, Mac, Atari, Java, Linux/SDL e Windows http://www.tamar.net/secure/TalesOfTamar_V0.38_R5.lha
28/10/01	**Uropa2 v2.0** disponibile grazie ad AmigaArena http://online-club.de/~ARENA/voll.html
25/10/01	**Rilasciate le versioni complete di: Sword of Sodan e Datastorm** http://www.sunsite.dk/gamecode/
23/10/01	**Payback aggiornamento 5** http://www.apex-designs.net/payback_update.html
5/10/01	**dynAMIte v1.8** - Nuovo rilascio del noto clone di Bomberman http://amisource.de/dynamite/download.php

QNX

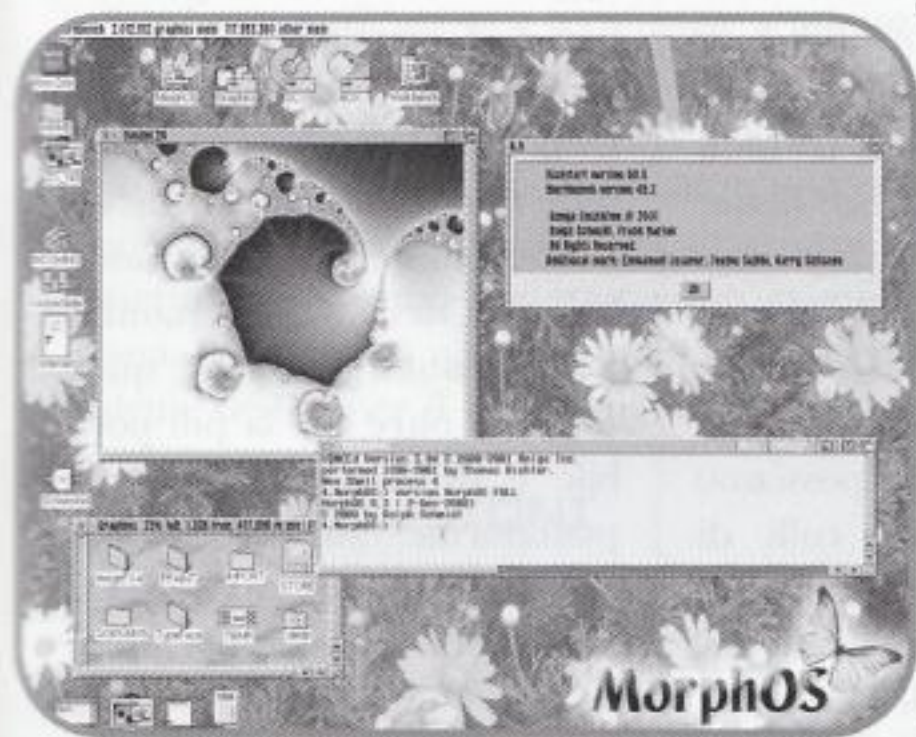
di Dario Soccoli

Grab del sito www.qnxstart.com

A partire da questo numero, Bitplane inizia a trattare, seppur marginalmente, il sistema operativo QNX che assieme ad AmigaXL opera una perfetta simbiosi, permettendo l'utilizzo simultaneo dei due OS. Nell'attesa di una disanima piu' approfondita delle caratteristiche principali di questo OS, che sotto molti aspetti è davvero interessante e pieno di sorprese, partiamo con qualche informazione utile. Come prima cosa bisogna ammettere che questo OS non possiede un parco software particolarmente vasto, i programmi scaricabili da internet sono veramente pochi ed in gran parte frutto di porting dal mondo Open Source; spesso ci dimentichiamo che l'Amiga ha ormai 15 anni di sviluppo (e di sviluppatori) alle spalle, cosa su cui il QNX non puo' ancora contare. Il primo argomento da trattare e' la gestione dei programmi e l'installazione degli stessi, il formato utilizzato da QNX e' il *.qpr. Si tratta di un formato proprietario utilizzato dall'Installer di sistema, in realta' e' solamente un file *.tgz creato seguendo una particolare procedura; in pratica oltre i file da installare è presente un file detto "Manifesto" che indica come trattare i file presenti nell'archivio. Dalla versione 6.0 Patch A questo tipo di file viene gestito automaticamente dal browser Voyager, a fine download l'installer parte da solo permettendo di svolgere questa operazione con pochi click del mouse. Questa operazione si puo' effettuare anche dal File Manager, un doppio click su di un file di archivio e l'installer parte automaticamente, utile nel caso di file distribuiti da CD o scaricati da altri sistemi operativi. Spesso puo' capitare di trovare archivi in altri formati, i più utilizzati sono il *.tgz ed il *gz, in questo caso chi ha gia' dimestichezza con Linux si trovera' a proprio agio, in quanto la sintassi da utilizzare e' la stessa del mondo Unix. Comunque vale la pena di ricordare che questi vanno gestiti tramite shell (Terminal), il primo tipo va scompattato con il comando: tar -xvfz NomeDelProgramma.tgz mentre il secondo con: gunzip -d NomeDelProgramma.gz Ricordate che essendo la shell Unix-like, questa è case sensitive, cioè c'è differenza fra maiuscole e minuscole al contrario della shell di Amiga. Per fare una prova possiamo subito scaricare il programma più ambito che QNX ci porta in dote, il web browser Opera. Colleghiamoci con il sito www.opera.com, seguendo l'apposito link potremmo eseguire il download dell'archivio nella versione 5.2.1 di 1,23MB. Questa versione di Opera risulta molto diversa da quelle che siamo abituati a vedere per altri sistemi operativi, in quanto ha solo funzione di server per l'interpretazione delle pagine web appoggiandosi all'interfaccia grafica di Voyager che funge da client, non includendo quindi il classico programma di posta, il news-reader e il programma di instant messaging. Le caratteristiche principali di questa versione di Opera includono il supporto per: HTML (1, 2, 3.2 e 4.01), XHTML 1, XML, WAP, Javascript (ECMAScript 1.1), CSS 1 ed in parte CSS 2. Come avrete potuto notare l'installer di sistema puo' essere utilizzato per collegarsi direttamente al sito www.qnx.com e scaricare aggiornamenti o programmi, tramite un opportuno archivio detto "repository". Noterete subito che questo programma tiene traccia del software già installato sul proprio computer, permettendo di controllare facilmente l'uscita di aggiornamenti ma anche di disinstallare i programmi in modo facile e pulito. Il sito più importante di news e programmi per QNX è senz'altro QNXStart (www.qnxstart.com), nato nel luglio del 2000 da una iniziativa del Phoenix Consortium (www.phinixi.com) assieme ad altri utenti QNX. Qualcuno ricorderà che QNX era stato scelto da Amiga Inc. come kernel per gli AmigaNG nel dicembre 1998, ai tempi in cui Jeff Schindler era general manager durante la gestione Gateway, prima del cambio di direzione a favore di Linux durante l'ultimo periodo di presidenza Collas. Quindi consiglio, a chi interessato, di tenere d'occhio questo sito e fare un primo giro alla ricerca di software in attesa delle prossime puntate. Colgo l'occasione per invitare i lettori interessati a segnalarmi (delsig@diff.org) gli argomenti che vorrebbero vedere trattati nei prossimi numeri, sono già previsti: un completo tutorial su tutti i metodi di installazione ed una descrizione approfondita dell'OS.

L'installer di sistema collegato al sito principale

MorphOS

di Elena Novaretti

Il primo agosto del 2000, fece timidamente la sua comparsa la prima beta release di un prodotto dalle notevoli potenzialità: stiamo parlando di MorphOS. Un progetto tanto atteso, forse troppo; al punto che ancora oggi che c'è ed esiste, e che nonostante tutto definirlo "beta" può addirittura sembrare restrittivo, molti utenti Amiga ancora sembrano ignorare. Ebbene, lo scopo di questo articolo e di tutti quelli che seguiranno è proprio quello di avvicinare ad un prodotto importante come MorphOS tutti quegli utenti Amiga ancora restii al suo riguardo; e per gli utenti che già lo conoscono e lo stanno utilizzando con soddisfazione, vuole essere un riassunto delle sue caratteristiche nonchè uno sguardo al presente e al futuro di quello che si sta muovendo su questo interessantissimo e per certi versi inatteso fronte.

Morph OS in azione.

■ ADDIO 68K!

Lo dice il suo stesso nome e lo lascia intendere molto bene anche la faralla del logo: siamo di fronte ad una metamorfosi. Un passaggio graduale ma deciso. Come sarebbe altrimenti immaginabile un lavoro impegnativo come il porting di AmigaOS sotto una nuova CPU e un nuovo hardware? Amiga Inc solo ultimamente con OS 4.0 vuole adottare una strada molto simile, AROS procede lentamente verso un obbiettivo molto più pionieristico ma non meno di rispetto: riscrivere tutto da zero. Per raggiungere il tanto agognato fine di realizzare passo dopo passo un nuovo AmigaOS per PowerPC era indispensabile disporre di un'adeguata piattaforma di sviluppo, in grado di fornire in modo integrato e trasparente l'emulazione necessaria atta a consentire ai vecchi applicativi o parti del sistema operativo ancora in codice 68K di poter funzionare come sempre, nonchè il supporto totale per programmi o moduli nuovi in solo codice PowerPC. Ed in questo aspetto dobbiamo ammettere che Ralph Schmidt, ideatore del progetto, assieme ad altri programmatori del suo team, da sempre impegnati come lui dietro la quinte dello sviluppo Amiga, ci sono riusciti veramente bene. MorphOS è pensato per tutti i possessori di schede PowerPC come le Cyberstorm/Blizzard PPC, e trae le prestazioni migliori quando usato con le rispettive schede grafiche, le C/BVision PPC. MorphOS permette finalmente di utilizzare nel modo migliore le sempre poco sfruttate schede PowerUP, ma non solo, l'obiettivo principale di MorphOS è quello di aprirci la strada ad un vero nuovo Amiga: come avrete capito stiamo parlando di Pegasos, la motherboard annunciata da BPlan che promette da subito di ospitare Linux, MorphOS e probabilmente anche i futuri OS di Amiga Inc. Le caratteristiche dichiarate sono di tutto rispetto e ben poco hanno da invidiare alle attuali piattaforme PowerMAC di Apple; e la presenza di MorphOS ci potrà garantire da subito di sfruttare tutta la potenza dei processori G3-G4 assieme alle più moderne, potenti (ed economiche!) schede ed espansioni, fino ad ora privilegio esclusivo dei mercati PC e MAC, il tutto dall'interno di un ambiente a noi perfettamente familiare. Finalmente possiamo dire addio a vecchie soluzioni multiprocessore, come quelle cui eravamo abituati ai tempi dei kernel PowerUP e WarpOS, e così pure alle loro ataviche incompatibilità, ben note fonti di disperazione o di continui reset. Possiamo finalmente scordarci concetti come context-switches, task paralleli 68K e PPC, di relegare il potente PPC a coprocessore impedendogli l'accesso alle funzioni o strutture di sistema se non utilizzando sofisticate e penalizzanti tecniche di progammazione proprietarie... insomma, siamo pronti finalmente a "spegnere" in tutti i sensi il buon vecchio 68K, che tanto umilmente ci ha serviti nel corso degli anni della nostra storia e tante soddisfazioni ci ha dato a suo tempo, ma per cui è decisamente giunto il tempo di andare in pensione!

■ UNO SGUARDO DA VICINO

Ma di che cosa si tratta? In che cosa consiste essenzialmente MorphOS? Bene, vediamo di capirlo insieme. Da un punto di vista puramente software la sua essenza è ben poca cosa: alcuni files dai nomi strani contenenti il kernel, dei quali ci si può scordare tranquillamente l'esistenza confinandoli in un

cassetto, e da un comando di nome "startup", da mettere in C:, che ha il preciso compito di caricare in RAM il kernel di MorphOS, inizializzare alcuni vettori di salto e di reset del PowerPC, "spegnere" il 68K e generare un reset per fare partire il "nuovo" sistema. Tutto qui? Beh, a dire il vero le cose nei dettagli sono leggermente più complicate; ma da un punto di vista dell'utente (e addirittura, entro certi limiti, del programmatore) all'avvio successivo ci troviamo di fronte ad un sistema apparentemente identico a quello che abbiamo sempre conosciuto, con l'unica differenza che ora, a fare girare ogni cosa, è il PowerPC. A dire il vero non si tratta ancora di un sistema totalmente PPC: le parti del nostro OS (librerie, devices, etc.) non ancora disponibili come native vengono semplicemente eseguite in emulazione a partire dalle consuete versioni 68K presenti nelle rom di AmigaOS. MorphOS dispone, sia per quanto riguarda le parti dell'OS quanto gli applicativi e/o integrazioni esterne, di un buon parco di componenti software già native, in grado di ottenere dal nostro hardware prestazioni fino ad ora sconosciute. MorphOS è basato su un kernel di tipo Quark appositamente adattato, sul quale gira una speciale versione di Exec per PowerPC in grado di gestire parallelamente task nativi oppure task 68K, garantendo un'emulazione real-time ed una compatibilità a livello di codice macchina del 100%. Questo meccanismo viene chiamato "A-Box", una "scatola" in cui convivono in modo trasparente applicativi e moduli dell'OS nativi scritti in codice PPC quanto gli originali in vecchio codice 68K. Da quest'ultimo lato al sistema viene fatta vedere la CPU come un grande "060 virtuale", in grado di "digerire" direttamente l'intero set di istruzioni macchina: da quelle del vecchio 68000 fino alle estensioni specifiche di 040 e 060, oltre che l'intero set di istruzioni FPU speciali dei vecchi coprocessori 68881/2. Cosa quest'ultima molto importante su cui avremo modo di ritornare in futuro. Nella release corrente i moduli nativi del kernel sono già parecchi: Dos, Exec, Input, Keyboard, RamLib, RamHandler, Disk, RomBoot, Utility, Expansion, BootVga solo per citarne qualcuno. Ma forse una nota particolare va dedicata alla disponibilità in forma nativa del cybppc.device (il device Ultra Wide SCSI delle CyberStormPPC), di CyberGraphics 5 e dei driver per le schede video C/BVision PPC. Il risultato è presto detto: se si dispone di queste due schede video è possibile supportarle direttamente tramite PowerPC, assieme alla presenza di CGX 5; quindi possiamo finalmente scordarci colli di bottiglia dovuti al lento trasferimento dati da parte del 68K da/alla video ram della scheda, con un generale notevole incremento di prestazioni. Ovviamente sotto MorphOS possono essere utilizzate con profitto tutte le rimanenti schede grafiche supportate da CGX, anche se con un incremento di velocità solo relativo poiché il loro driver rimane in codice 68K. Non è escluso che in futuro il numero di driver PowerPC venga ampliato anche alle restanti schede grafiche, ma rimane il fatto che lo ZorroIII rappresenta al giorno d'oggi un vera e propria strozzatura fisica alla quale più di tanto non è possibile porre rimedio. Vivamente sconsigliato è senza dubbio l'uso di Picasso96: vista la disponibilità di un sistema RTG nativo PPC come CGX 5, si tratterebbe di una scelta estremamente penalizzante e dai risultati imprevedibili.

Voyager in azione su MorphOS.

■ COMPATIBILITA'

La scelta per il formato degli eseguibili PPC non poteva essere diversa dall'ELF: un vero e proprio standard di fatto. Formato a cui eravamo già stati abituati dai creatori delle schede PowerUP e del loro rispettivo kernel (ppc.library). C'è da dire che in un sistema ibrido PPC/68K come quelli offerti in passato da Phase5 e Haage & Partner, WarpOS era sicuramente da considerarsi la scelta migliore con i suoi eseguibili speciali in formato "mixed" o "fat" binary e la possibilità di chiamare velocemente funzioni PPC senza dover creare ogni volta una task parallela. Ma questo riguarda il passato: in un sistema PPC-only come MorphOS tutte queste problematiche non hanno più nessun significato, e la scelta del formato standard ELF risulta essere quella migliore oltre che la più portabile e diffusa anche su altre piattaforme. MorphOS garantisce comunque una sorta di "emulazione" della ppc.library e, dall'ultima release, anche WarpOS viene supportato, anche se questi vanno a tutti gli effetti considerati come dei "bonus" su cui non fare troppo affidamento. Al riguardo dobbiamo dire che la compatibilità sembra essere maggiore (se non addirittura totale) nei confronti dei programmi scritti per PowerUP, mentre i programmi per WarpOS (in particolare giochi) spesso mostrano ancora qualche serio problema. Questo è sicuramente da imputare al fatto che il formato ELF è in un certo senso più naturale per un ambiente come MorphOS: tali programmi sono scritti per la maggior

http://www.oldgamesitalia.net/

parte -se non interamente- in codice PPC, e solo per le chiamate alle funzioni di sistema vengono usate le apposite stubs della ppc.library. WarpOS invece è un sistema molto più complesso, in cui solitamente il corpo principale del programma, quello che si occupa della comunicazione con l'OS, è scritto in codice 68K, mentre solo le routine o task critiche sono compilate per PPC. Nessun problema invece presentano i programmi 68K: l'affidabilità dell'emulazione e la sua velocità lasciano veramente a bocca aperta anche i più scettici. In futuro è prevista un'implementazione JIT (Just In Time) dell'emulatore 68K, che porterà senz'altro a dei risultati a dir poco stupefacenti in termini di velocità - anche se, dando uno sguardo al futuro, non deve certo essere considerato un obbiettivo primario quello di proseguire nello sviluppo e compilazione di programmi per 68K. Per quanto riguarda la compatibilità con l'hardware c'è poco da dire: MorphOS riesce a far prendere al PowerPC il possesso della macchina in modo quasi totale, con l'unica limitazione che attualmente il massimo della ram visibile è di 128Mb, e qualche periferica Zorro molto vecchia non è ancora supportata (e forse non lo sarà mai). Per una lista completa invito a fare riferimento all'apposito box. L'unica limitazione imposta è la durata limite di due ore, dopo la quale appare un requester per indicarci che si tratta di una beta e che il tempo di prova è terminato: a questo punto è sufficiente salvare il proprio lavoro e resettare la macchina. Una cosa questa che può sembrare un po' seccante ma che poi, in pratica, non comporta quel gran fastidio. Del resto gli autori, contattati in merito, asseriscono che trattandosi ancora di una beta non hanno nessuna intenzione di rilasciare alcun keyfile per il momento.

CONCLUSIONI

Abbiamo appena completato ciò che voleva essere solo una panoramica su un prodotto rivoluzionario come quello in questione. Da anni si parlava di emulatori 68K per PowerPC ma è evidenza dei fatti che nulla di concreto si era ancora visto. Tengo invece a focalizzare sull'aspetto più importante di un sistema come MorphOS: esso non è un semplice emulatore di AmigaOS fine a sè stesso, così come invece può esserlo UAE in tutte le sue incarnazioni presenti e future; piuttosto è un vera e propria piattaforma di lavoro in grado di offrire da subito gli strumenti necessari ad un'operazione complessa come il progessivo porting di AmigaOS su un nuovo hardware, nonchè permettere una rapida diffusione di programmi totalmente nativi PowerPC appositamente scritti e studiati per questo nuovo sistema. Non si può certo ignorare a questo punto l'esistenza di quello che potrebbe essere un prodotto simile, ma questa volta dedicato al mondo PC x86: AmigaOS XL di H&P. Benchè si tratti di un progetto di recente rilascio e quindi forse ancora immaturo sotto certi versi, vanta su carta le stesse potenzalità di un ambiente come MorphOS: emulazione 68K e convivenza di codice nativo x86. Bisognerà solo vedere fino a che punto verrà supportato dalla comunità e dagli stessi autori, magari rilasciando una versione speciale del loro compilatore StormC con target x86, mentre per MorphOS esistono già due sistemi di sviluppo di tutto rispetto in grado di essere utilizzati da subito e all'interno di AmigaOS stesso: l'ostico e onnipresente GCC nonchè il più "amighevole" VBCC, entrambi gratuiti. Per questa volta siamo giunti alla fine, ma nelle prossime puntate ci dedicheremo all'installazione di MorphOS e alla sua prova su strada; non mancheremo di stilare una lista di tutti i suoi pregi e difetti, e cercheremo di passare in rassegna il software attualmente disponibile. Quindi, a presto!

Pegasos di bplan montato su un tower.

Riferimenti:
MorphOS Home Page:
www.morphos.de
BPlan Home Page:
www.bplan-gmbh.de/indexe.html

Hardware supportato da MorphOS 0.3

Motherboard: A 4000(T), A3000(T), A1200.

PPC Card: CyberstormPPC (in BETA), BlizzardPPC (in ALPHA).

RAM: massimo 128Mb.

GFX Card (solo tramite CGX5, incluso nella distribuzione): C/BVision PPC (driver nativo), CVision64(3d), Retina Z3, Piccolo 64, Spectrum, Picasso2, Picasso4.

I/O: Symbios770 (usato sulla CSPPC), Symbios710 (usato su BPPC, A4091 e A4000 T), Porta IDE di A1200, A4000, A4000T, Porta parallela, Porta seriale (quest'ultima tramite il serial.device nativo incluso), Disk drive Amiga.

Networking: Ariadne I, Ariadne II (necessita di un'apposita patch al device), Hydra.

Hardware non testato ma sicuramente non compatibile: A2091 SCSI, GVP SCSI, Hardframe, Digital Broadcaster, Praticamente ogni unità DMA.

Hardware NON supportato: A3000 onboard SCSI, Fastlane Z3, DKB 128Mb Z3

Per i dettagli relativi all'hardware Pegasos fare riferimento all'anteprima apparsa sul numero 0 di Bitplane.

Intervista esclusiva a Ralph Schmidt

Presentiamo con molto piacere questa intervista esclusiva a Ralph Schmidt, fondatore e coordinatore del progetto MorphOS realizzata da Elena Novaretti, che svela qualche interessante retroscena sulla storia di Phase 5, di MorphOS e di bplan.

- Per prima cosa parlaci un pò di te. Quando hai iniziato a lavorare con Amiga e quali sono stati i primi contributi che hai dato alla nostra comunità?

Il mio primo A1000 lo comprai nel maggio del 1986. E' difficile parlare del mio primo contributo... rilasciai come shareware Barfly nei primi anni 90, che conteneva già un debugger piuttosto sofisticato. Il mio primo progetto commerciale fu una riscrittura del firmware dell'Hurricane 2800 (un orribile scheda acceleratrice basata su uno 030-28 che acquistai nel 90) che presentai a IM, il distributore tedesco. Questo fu il mio primo biglietto da visita nella scena degli sviluppatori Amiga, e fu là che conobbi Thomas "Don" Rudloff. Thomas fu uno dei fondatori di Phase5, allora importante sviluppatore presso la Advanced Systems & Software.

Ralph Smidth

- Quali sono i ricordi più significativi che conservi del periodo in cui lavorasti per Phase5 ?

Difficile rispondere... abbiamo avuto parecchi alti e bassi. Diciamo la Fastlane in quanto primo grande progetto, e la Cyberstorm MK1 in quanto prodotto rivoluzionario per quei tempi: era entusiasmante permettere ad Amiga di utilizzare un processore nuovo di zecca come lo 060, che solo poche persone avevano avuto il privilegio di toccare con mano a tutto il 1994. Un ulteriore successo fu quando convinsi Frank Mariak e Thomas Sontowski (autori del software della Domino e della PicassoII) a venire a lavorare per la Phase5 alla realizzazione di una vera scheda grafica per ZorroIII, quella che fu poi la CyberVision 64. Fu quello il periodo in cui vide la luce CyberGFX, sistema in grado di portare finalmente il true color nel nostro OS, assieme al primo picture.datatype a 24 bit. Fondamentalmente l'episodio finale più importante, oltre che mia esperienza di lavoro più significativa, fu l'ultima fase di sviluppo della CyberStormPPC, per la quale lavorammo come dei pazzi un'estate intera!

- Quando si parla del fallimento di Phase5, la maggior parte delle persone tendono comprensibilmente a pensare il sempre più ristretto mercato Amiga come causa fondamentale. Pensi che ci sia stato qualche altro fattore o mossa sbagliata dietro alla loro bancarotta ?

Si, ci sono stati molti fattori. Devi capire che Phase5 ha sempre lavorato sul filo del rasoio. Non aveva riserve economiche (i soldi erano sempre investiti per la produzione) e questo richiedeva un continuo movimento di fondi per la vendita dei suoi prodotti (capitale morto). La "guerra" con Haage & Partner non fece altro che confondere ulteriormente il mercato; parecchi utenti non acquistarono mai schede PPC per via di questa situazione. Intanto Phase5 aveva ancora parecchi prodotti in stock invenduti, per i quali i costi in termini di progettazione e realizzazione erano stati veramente astronomici. Un ulteriore batosta arrivò dal WOA 98, in cui Amiga Inc. annunciò che il PowerPC non sarebbe più stato il processore scelto per i loro progetti... insomma, sempre meno acquirenti. Il mercato Mac inoltre non era più in grado di compensarci.

- Bene, ora parliamo di MorphOS, puoi dirci quand'è nato questo importante progetto e perchè?

Beh, iniziai a concepire l'idea del kernel durante il 98, quando ancora ero impegnato in saltuari lavori di aggiornamento al firmware delle PowerUP per Phase5; faceva parte di un lavoro concettuale per futuri progetti hardware della Phase5. Fu nella Pasqua del 99 che Frank suggerì l'idea di un emulatore per le future (e purtroppo mai uscite, ndr) schede G3-G4 di Phase5, e questa fu una buona ragione per andare a ripescare i miei vecchi progetti. In due settimane lavorai per fornire al kernel Quark il necessario supporto Amiga, così che potemmo procedere al piano "Emulation 1". Due mesi più tardi completai il progetto "Emulation 2" (circa 10 Mb di sorgente!) che rappresenta in sostanza le fondamenta su cui si basa ancora oggi l'attuale emulatore. Questo finchè non rilasceremo il nuovo motore JIT.

MorphOS

- Quando anni fa le prime schede PowerPC per Amiga videro la luce, la maggiore fonte di preoccupazioni o indecisioni da parte di possibili utenti era la mancanza di applicativi PPC, nonchè la comprensibile incertezza sulla loro esistenza futura. Per quale ragione un progetto valido e importante come MorphOS, che avrebbe motivato molti utenti scettici, non è stato messo in cantiere qualche anno prima? Che cosa si è dovuto attendere perchè potesse prendere il via?

Nel 96/97 non ce n'era il tempo, nè l'ottica giusta, nè l'esperienza e nè la tecnologia. Sebbene avessi già lavorato nel 96 ad un emulatore e ad una versione di Exec per PPC, Phase5 decise che non sarebbe stato possibile terminarlo in tempo, o che forse non sarebbe stato abbastanza veloce per il loro hardware; per questo si è preferito sviluppare il modello di portabilità client/server basato sulla ppc.library. E' difficile dirlo... imaginiamo di progettare un AmigaOS PPC e mettiamoci al lavoro. E' necessario riflettere parecchio e a lungo su come implementare le cose; poi si ha bisogno di drivers, emulazione e di conseguenza tecnologia. E' molto difficile prevedere il carico di lavoro necessario per un progetto del genere, e solo questo demotiverebbe molti programmatori...

- Nei prossimi giorni alla fiera di Colonia avrà luogo la presentazione ufficiale della motherboard Pegasos di BPlan. All'edizione appena trascorsa di Pianeta Amiga, invece, è stato presentato un prototipo semifunzionante, su cui giravano un curioso MorphOS 0.4 ed un vecchio e scarno Workbench 3.1.

Si tratta di una piattaforma di sviluppo, per ora il suo scopo non è quello di dare sfoggio a frivolezze visive. Principalmente la suo anteprima a P.A. aveva l'unico scopo di mostrare in funzione le applicazioni di Titan Computer e dimostrare al pubblico che intanto c'è e funziona, a differenza di altri prodotti. Non era ancora nostra intenzione

http://www.oldgamesitalia.net/

mostrare tutta la vera potenza del suo hardware e software.

- D'accordo; ma questo evento è stato purtroppo accolto da molti utenti, ancora riluttanti nei confronti dell'accoppiata Pegasos-MorphOS, come un fiasco completo, contribuendo ulteriormente ad una cattiva pubblicità per chi continua a rimanere scettico.
Uhm... io a dire il vero ho sentito il parere opposto da parte delle persone addette alla dimostrazione e da vari utenti italiani con cui ho parlato via email o irc.

- Beh, questo decisamente mi tranquillizza. Vorrei sapere invece se hai in mente una data per la prossima beta release pubblica, o se ci puoi anticipare quali migliorie o correzioni saranno presenti rispetto all'attuale versione 0.3.
Al momento non abbiamo stabilito nessuna data e ci è difficile ipotizzarla, in quanto dobbiamo ancora migliorare qualche piccolo dettaglio e lavorare ad alcune nuove parti chiave del sistema. Sicuramente potete aspettarvi un sistema ancora più stabile, un numero sempre maggiore di moduli nativi dell'OS, nuovi driver, supporto per la G-Rex, memoria virtuale e probabilmente anche qualche piacevole "sorpresa" :-)

- Immagino che la versione di MorphOS in grado di girare sulla Pegasos sia in qualche modo differente da quella che gira sui nostri Amiga PPC attuali o mi sbaglio?
Non del tutto. PegasOS richiede un Quark leggermente diverso e un differente set di moduli.

- Permettimi una domanda legittima: quali garanzie avremo noi utenti circa la disponibilità di driver per le schede e/o espansioni PC più importanti e popolari?
Questo a dire il vero dipenderà molto dalla disponibilità di documentazione...

- Concorderai che è il software a muovere il mercato e a contribuire alla sopravvivenza o affermazione di un determinato OS. Il vostro team ha in già mente qualche idea o progetto per garantire in futuro la presenza di software di un certo livello e in quantità sufficiente per MorphOS?
Penso che il nostro sia ancora un esperimento. Oggi come oggi nessuno è in grado di garantire se ci sarà un vero futuro commerciale per questo mercato; nonostante ciò cercheremo di fare del nostro meglio. Io sono sicuro che Titan ha in mente dei progetti molto interessanti, come il porting di Papyrus Office e di Motion Studio. EPIC ha dal canto suo delle licenze molto promettenti su alcuni videogiochi. Abbiamo inoltre un ottimo rapporto con l'autore di Pro Station Audio.

- Si può ipotizzare una data per il rilascio della versione commerciale di MorphOS ? Hai un'idea approssimativa di quello che sarà il suo prezzo al pubblico?
Il nostro traguardo sarebbe di poterlo terminare per la data di rilascio di Pegasos, che sarà sicuramente nel primo trimestre del 2002; ciò non toglie che continueremo parimenti a supportare anche gli utenti delle PowerUP. Il prezzo finale dovrebbe aggirarsi attorno ai 100$, ma questo dipende molto anche dalle licenze di terze parti di cui avremo bisogno (MUI completa, stack TCP/IP, programmi Internet, e così via).

- Tra le caratteristiche di Pegasos spicca la possibilità di montare a bordo due processori PowerPC G4. In quale misura il kernel di MorphOS sarà in grado di trarre vantaggio da una simile soluzione multiprocessore? Sarà necessario compilare i programmi in modo apposito?
La scheda madre definitiva possiede solamente uno slot CPU, ma ci saranno schede PPC in grado di ospitare 2 e forse anche 4 CPU. Il kernel Quark di per se' è nato con in mente la tecnologia SMP, mentre l'A-Box no, quindi nessuno può aspettarsi dei miracoli da questo lato...

- Molte persone chiedono di poter vedere MorphOS su hardware PowerMac. E' un'idea tanto assurda ?
No, non è affatto assurda come idea, ma per adesso i nostri sforzi sono incentrati sul supporto dell'hardware Pegasos. Questo lavoro nondimeno ci da la possibilità di realizzare collateralmente driver come quelli per USB e Firewire, che sicuramente verranno utili in un eventuale porting futuro per hardware Apple. Comunque io non attenderei un porting del genere prima della fine del 2002, ora un A-Box stabile e un proprio software di sistema hanno la priorità assoluta.

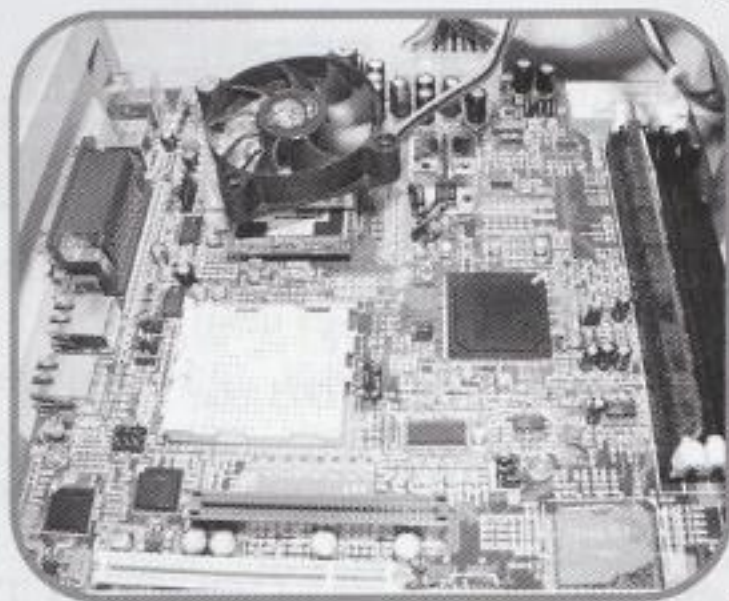
- Quale rapporto esiste tra il vostro team e bPlan?
Io sono uno dei fondatori di bPlan. Siamo noi ad aver avuto da sempre l'idea di realizzare una motherboard PPC.

- Da qualche parte si vocifera di problemi legali tra voi e Amiga Inc. C'è qualcosa di vero in tutto questo?
A me non risulta. Ho idea che certa gente sia così delusa (o forse preoccupata) da divertirsi a mettere in giro tutte queste asserzioni infondate.

- Ora una domanda molto schietta: quali sono esattamente i vostri rapporti con il team di Aros ? C'è qualche speranza in futuro di vedere i due team lavorare insieme?
Noi abbiamo un ottimo rapporto di collaborazione con Aros: possiamo usare i moduli di cui abbiamo bisogno e intanto ne facciamo il debug. Questo ha il vantaggio che ogni nostra miglioria apportata ritorna poi sotto il loro controllo.

- Per finire: qual'è la tua opinione personale sull'operato e sui progetti attuali di Amiga Inc?
A dire il vero non è che mi importi molto delle loro mosse e dei loro progetti, diciamo che nella vita ci sono cose ben più importanti. Quello che mi sta a cuore, invece, è che le persone si rendano conto che noi attualmente siamo in grado di offrire la soluzione migliore in fatto di Hardware e di OS. Che ciò che conta sul serio è la qualità e NON un nome, che non si può comprare ma va guadagnato solamente dimostrando la qualità del proprio lavoro.

- Ralph, ti ringrazio vivamente da parte mia e di tutti i lettori di BitPlane per il prezioso tempo che hai voluto dedicarci.

Ok... no problem :)

Linux

di Andrea Favini e Giorgio Signori

Cominciamo in questo numero il nostro viaggio alla scoperta di Linux su Amiga. Partiamo doverosamente da uno degli aspetti più ostici da affrontare quando si decide di utilizzare questo sistema operativo: l'installazione.

LINUXAPUS E AMIGA 4000

Prima c'era il 68000 poi venne il PowerPC. Beh forse non è il caso di raccontare tutta la storia, anche perché penso che la presenza delle schede PowerUP di Phase5 sia un dato di fatto. Bando alle ciance passiamo dunque al nocciolo del problema. Per questo primo appuntamento tratteremo semplicemente le problematiche relative all'installazione di Linux in veste PowerPC (in particolare il sottoscritto vi guiderà poi nell'installazione della distribuzione Linux per eccellenza, la Debian) su Amiga 4000. La prima considerazione assolutamente da fare riguarda una questione che ha quasi dell'assurdo. Di tipi di PowerUP ce ne sono solo due, una per Amiga 1200 e una per 4000 ed entrambe hanno il controller SCSI integrato, però, mentre il primo è supportato, per il secondo non è ancora stata trovata una soluzione. La logica conseguenza è che purtroppo chi possiede, per quanto riguarda lo SCSI, unicamente il controller della PowerUP, deve rassegnarsi all'idea di installare il pesante pinguino (solo Amiga tratta i dischi coi guanti richiedendo pochi dati e poca memoria) sui nostri lenti dischi IDE, a meno di possedere uno dei controller SCSI supportati (non sempre però compatibili con la PowerUP).

Il contenuto di uno dei CD della Debian. Notare il cassetto APUS.

COSA SERVE

Per poter installare e far girare decentemente Linux, bisogna disporre di una certa configurazione hardware. A livello di processore sia il 603 che il 604 sono più che sufficienti, mentre, di RAM, anche se teoricamente dovrebbero bastare 16MB, in realtà se si vuole usare il gigantesco sistema grafico X-Window (sarà la parola finestre ad appesantire i sistemi?....;-)) sarebbe consigliabile possederne almeno 32. La cosa non è scontata visto che AmigaOS non necessita di molta RAM per funzionare bene, quindi non è detto che tutti gli utenti ne possiedano a iosa. Per quanto riguarda l'hard disk lo spazio minimo richiesto è di poche centinaia di megabyte, però idem come sopra per la RAM, un'installazione completa, con un decente spazio di lavoro rasenta il Gigabyte. Sempre per quanto riguarda lo spazio su disco, Linux richiede una partizione detta di swap, ovvero in parole povere la memoria virtuale. Nel caso di Amiga4000, siccome, non avendo indirizzamento contiguo alla RAM della PowerUP, la memoria sulla piastra madre può essere utilizzata come primo nodo di swap, per cui se si dispone di abbastanza memoria sulla CyberstormPPC il sistema potrebbe non utilizzare mai lo swap su hard disk, cosa che fa sicuramente bene alle prestazioni. Come fare lo vedremo nei prossimi appuntamenti. Ultimo, ma non meno importante, la sorgente da cui prelevare i pacchetti. Le possibilità sono fondamentalmente due: per i fortunati possessori di una connessione a banda larga c'è la possibilità di installare Linux direttamente via rete senza dovere preventivamente effettuare il download. La seconda opzione sta nel procurarsi i CD della distribuzione (la Debian 2.2 risiede su tre dischi). A questo punto è ovvio che si debba possedere anche un lettore CD o IDE oppure SCSI su controller compatibile con i kernel Linux presenti. In realtà si può anche bypassare la cosa riversando tutti i file su di una partizione dell'hard disk accessibile da Linux (il normale fastfilesystem è supportato) ed indicare tale partizione come sede dei pacchetti da installare, anche se non è una procedura totalmente indolore.

PRIMI PASSI

Cominciamo a preparare tutto ciò che ci serve per eseguire l'installazione di Linux. Come già accennato prima, si tratterà l'installazione della Debian. Oltre ai pacchetti della distribuzione servono altre tre cose fondamentali che nel caso della Debian si trovano sui CD, un kernel, un Ramdisk, contenente una distribuzione minima avviabile di Linux e gli script di installazione, ed un bootstrap. Il kernel è in poche parole il cuore del sistema, ovvero un grosso file (di recente sempre più corredato di moduli da installare al volo a seconda delle esigenze) contenente tutte le informazioni sull'hardware del sistema, nonchè software e servizi necessari per far girare

Linux. Il bootstrap è un comando che congela le risorse Amiga, le mette a disposizione del pinguino, alloca il kernel ed avvia il sistema (da ramdisk o hardisk a seconda). Per quanto riguarda il ramdisk è buona norma utilizzare rigorosamente quello allegato alla distribuzione in quanto dovrebbe essere pienamente compatibile con essa. Per il kernel ed il bootstrap e consigliabile invece scaricare le ultime release da internet. Tra l'altro, in molti casi se si utilizza il vmlinux allegato, il sistema va in kernel panic (una specie di Guru meditation per intenderci).

Eccoci al fatidico momento del boot.

■ CONCLUDENDO

Questo mese abbiamo semplicemente introdotto l'argomento anche per dare il tempo a chi volesse provare l'avventura di installare la Debian, di procurarsi i tre CD della distribuzione. Dal prossimo numero entreremo nel vivo della questione con l'installazione vera e propria. Alla prossima dunque.

Il nuovo coloratissimo Gnome.

■ LINUX PPC E AMIGA 1200

Eccoci finalmente a parlare dell'ultima release di Linux che è possibile utilzzare sull'hardware dei nostri Amiga, la nota e chiacchierata release 2000 di quel LinuxPPC che già conosciamo. Siamo alla fine del 2001, ma questa release è ancora la più indcata per il nostri computer.

■INSTALLAZIONE E REQUISITI

I requisiti di sistema ormai sono noti, sono infatti gli stessi delle precedenti versioni di LinuxPPC. Serve dunque una scheda PowerUP 603 o 604, ed una discreta quantità di memoria (almeno 32 mega). Come display grafico sono supportati l'AGA, le schede CyberGFX 64 e 64/3D, PicassoII e PicassoIV, e per finire, le schede basate su Permedia2. E' inoltre consigliata la presenza di una scheda di rete, (PCMCIA per il 1200, su Zorro per A3k/A4k), o almeno un modem per approfittare delle capacità di Linux in rete. Una volta ottenuto il CD con la distribuzione da www.linuxppc.com, dobbiamo procurarci il materiale necessario per l'installazione su Amiga: un kernel con supporto HFS, l'immagine ramdisk dell'installer, e il boothack, tutto materiale reperibile al sito http://apus.sourceforge.net. La procedura d'installazione è molto simile a quella dell'edizione 3Q1999: lanciate il boothack con la linea necessaria al vostro kernel, avendo cura di aggiungere il parametro -r (cui segue il nome del file del ramdisk image), e la stringa root=/dev/ram. Una volta dato il comando dopo alcuni secondi vi apparirà il noto schermo blu di installazione. E' importante a questo punto fare una precisazione: se avete già una distribuzione di LinuxPPC installata, potrete effettuare l'upgrade, ma si tratta di una procedura che a nostro avviso va ancora ampiamente ricontrollata, infatti dopo averla provata abbiamo riscontrato una marea di problemi. Il consiglio è quindi di salvare i dati importanti (configurazioni, file di dati), e di effettuare l'installazione da zero. Se sceglìete, a vostro rischio e pericolo, di effettuare l'upgrade, non solo la procedura vi installerà gli aggiornamenti, ma anche tutta una serie di pacchetti che voi non avevate selezionato, facendovi ritrovare con un sistema completamente da reimpostare, e, ciliegina sulla torta, con i font di sistema rigorosamente in caratteri giapponesi (!!). Se la vedete come una sfida, provateci, personalmente ho preferito reinstallare tutto da zero che passare una nottata a riconfigurare il sistema. Dopo aver quindi indicato di installare ex-novo, e indicato di volerlo fare da CD, dovrete scegliere su quale hard disk operare, e infine su quale partizione. Qui la procedura è leggermente differente dalla distribuzione 3Q1999, infatti dovrete inserire a mano i mount point delle partizioni già create (che vi ricordo, potete preparare con HDToolBox, cambiando poi il dostype cliccando su EDIT al momento di scegliere l'hard disk). Posizionatevi sulla partizione che dovrete dedicare alla root, e inserite come mount point una "/", ad indicare che lì sarà creato l'albero delle directory. Dopo aver scelto anche la partizione di swap, potremo scegliere le parti da installare, ed eventualmente i signoli pacchetti. Anche qui l'installazione è simile alla 1999, anche se è stata adottata una struttura ad albero "alla Windows", dove con return/spazio di espandono i link e si selezionano i pacchetti, e con F1 se ne mostra una descrizione. Dopodiché partirà l'installazione consueta. E' stato aggiunto un interessante menu che permette di cambiare delle impostazioni Amiga-only, come per esempio la modifica del runlevel dell'interfaccia grafica: il runlevel viene spostato da 5 a 3, così che all'avvio non parta X, facendovi magari impallare il computer perché il server grafico è per le schede grafiche del Mac. Vengono inoltre creati i link a /dev/mouse per l'utilizzo sotto X del mouse Amiga. Potete quindi impostare la rete (se ne avete una), la stampante (idem), terminando poi con l'inserimento della password di root. Un requester si complimenterà con voi, poi il sistema si riavvierà (in maniera molto più pulita rispetto alla 1999 che a questo punto andava in crash), ritornando all'Amiga. Da

qui potremo nuovamente lanciare Linux, che farà così il primo boot.

■ MODIFICHE DA EFFETTUARE

Al primo boot, notiamo subito che se utilizzate un kernel un po' vecchio, verranno mostrati degli errori relativi al file System.map: non vi preoccupate, sono solo avvertimenti, e non sussitono reali problemi di sorta. La prima cosa da curare, è la solita mappa di tastiera, che parte con quella americana di default. Per risolvere il problema, eseguite queste due linee di comando:

Una curiosa combinazione di finestre e colori del KDE. Anche in questa distribuzione non manca The Gimp.

```
gzip -d
/usr/lib/kbd/keymaps/amiga/am
iga-it.kmap.gz
loadkeys
/usr/lib/kbd/keymaps/amiga/am
iga-it.kmap
```

In questo modo scompattiamo il file di mappa della nostra tastiera italiana e lo carichiamo. Per rendere automatico il caricamento della tastiera italiana all'avvio, bisogna creare con vi il file di configurazione:

Il KDE è completamente localizzato in italiano.

```
vi /etc/sysconfig/keyboard
```

dove, entrando in insert mode premendo la I, inseriremo:

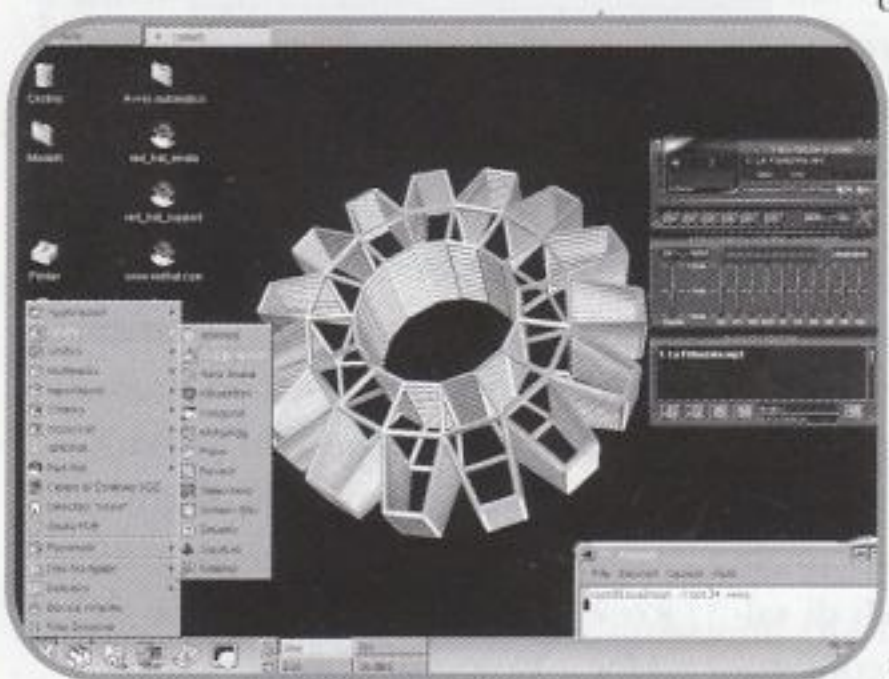
```
KEYTABLE="/usr/lib/kbd/keymap
s/amiga/amiga-it.kmap"
```

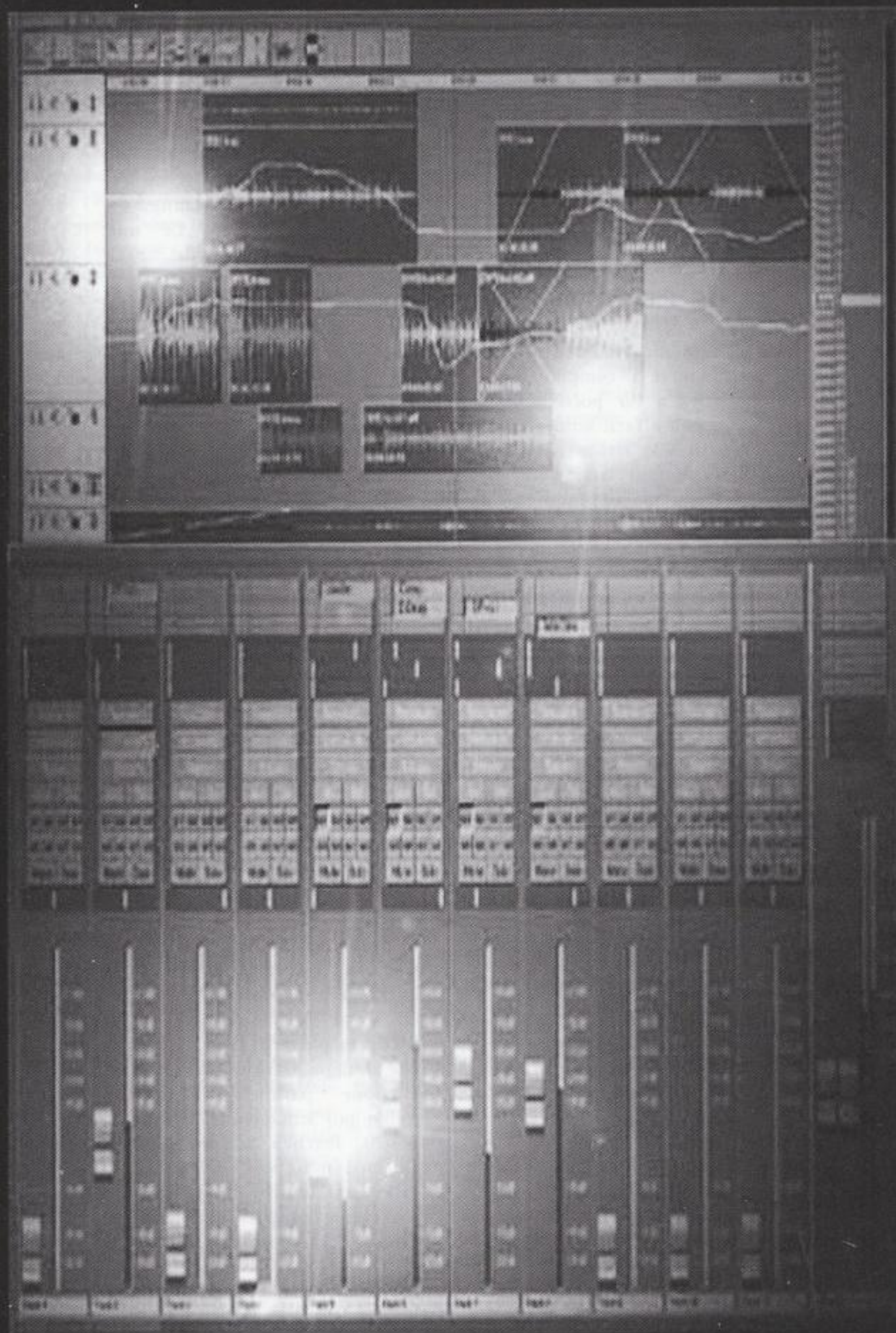
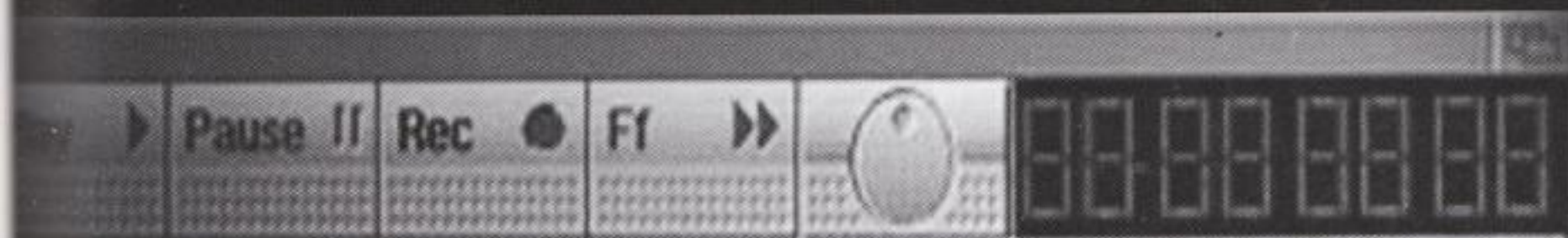
premete ESC, i due punti, le lettere w e q, e poi date return, in questo modo salvate il file ed uscite da vi. Mi raccomando, nel frattempo che non vi salti in mente di provare a dare lo startx per far partire l'interfaccia grafica: il sistema parte impostato per usare l'XFree86 delle schede Mac, quindi si pianterà inesorabilmente. **Per utilizzare X, dobbiamo installare il server Amiga, sovrascrivendo il file XFree86 con la versione da noi scelta.** Ma non è finita qui. Abbiamo installato sul nostro sistema sia il KDE, sia Gnome, sia AfterStep, sia AnotherLevel. Ora, se Gnome, AfterStep e AnotherLevel funzionano a dovere (potete cambiare sistema con il comando switchdesk, che potete dare anche da una semplice console di X attivabile da shell con il comando xinit), il KDE si rifiuta di partire. Per farlo partire, dovete semplicemente creare il file /etc/sysconfig/sound, lasciandolo vuoto. L'importante è che ci sia. Dopodiché, partirà anche il KDE.

■ IMPRESSIONI D'USO

La prima cosa da dire è che chi si aspettava una versione più veloce, si può mettere il cuore in pace: LinuxPPC 2000 è veloce quanto la versione 1999 (che non brillava rispetto alla controparte x86), ma c'è da dire che l'aspetto grafico è sensibilmente più curato, e il sistema molto più completo. Gnome è davvero una delizia per gli occhi: Enlightment fa il suo lavoro egregiamente, le finestre sono molto gradevoli, i gadget funzionali, la barra è accattivante (molto più bella rispetto a quella del 1999), le applet sono molto più colorate, e i pulsanti si illuminano passandoci sopra. Inoltre sono state ingrandite e migliorate le icone, che danno un feel straordinario. AnotherLevel ed AfterStep sono stati migliorati nella stabilità, e le configurazioni di base sono state raffinate. Discorso purtroppo non valido per WindowMaker, che parte con una configurazione minimale che lascia all'utente tutto il lavoro di impostazione con il comando wmconfig. Il KDE è la vera rivoluzione di LinuxPPC 2000: la nuova versione è esteticamente fantastica, completamente localizzata in italiano, e corredata da una serie di temi, fondini, che lo rendono accattivante e spettacolare. Se avete poca memoria e un hard disk lento, purtroppo tutto ciò peserà, ma se la vostra configurazione è un po' più pompata, potete veramente godervi il kdesktop in tutta la sua bellezza. Lo sappiamo, ricorda molto Windows, ma basta usarlo un po' per rendersi conto di quanta differenza ci sia. Il software a corredo è per la maggior parte aggiornato con bugfix, che contribuiscono a rendere il sistema stabile (in teoria, in pratica purtroppo abbiamo ancora un server X che tende a crashare...). Finalmente il demone ESound funziona a dovere, con qualche accorgimento, e XMMS suona gli mp3 con tutti i plugin disponibili. Unico lato da considerare, è che per il noto limite dell'Amiga della riproduzione dei file a 44Khz, è necessario avere uno schermo a 31Khz sull'uscita Amiga, con il risultato che bisogna tagliare a 22Khz la frequenza di riproduzione. Se con OSD come demone di output la cosa funziona, con ESD dobbiamo modificare la linea di inizializzazione nel file di configurazione /etc/esd.conf, aggiungendo il parametro -r 22050 per forzare la giusta frequenza. Altrimenti sentiremo sempre il suono rallentato.

■ CONCLUSIONI

Il passaggio dalla 1999 alla 2000 è sicuramente consigliatissimo, è l'occasione per avere un sistema più performante (e più sicuro, grazie ai nuovi kernel), e soprattutto graficamente più accattivante, e se non ci credete, date pure un'occhiata alle foto!

ProStationAudio™

for AmigaOS

www.audiolabs.it

La Post@ dei lettori

Risposte di Giorgio Signori

Eccoci al primo appuntamento della posta. La redazione è pronta a rispondere alle vostre domande, ai vostri quesiti tecnici, e ad ascoltare i vostri commenti (e perchè no, anche le critiche) su Amiga e su Bitplane. Potete inviare le vostre lettere a: Bitplane c/o Nicola Morocutti - Via Lorenzo Chini, 13 - 36061 Bassano del Grappa (VI), oppure per posta elettronica all'indirizzo e-mail: info@bitplane.it

SI COMINCIA!

Sono untente Amiga dal 1987 e volevo farvi i complimenti per l'iniziativa a dir poco lodevole... cominciava a farsi sentire la mancanza di una rivista Amiga. Tra l'altro essendo coninvolti anche dei rivenditori presumo che non verra' a mancare il materiale per prove di nuovi prodotti, un aspetto su cui anche le riviste precedenti lasciavano un po' a desiderare. Speriamo che l'uscita della rivista sia di buon auspicio per il mercato Amiga, e me lo auguro anche in qualità di componente dello staff di Quantum Leap. Visto che ho intenzione di sottoscrivere l'abbonamento, è possibile farlo da subito in modo da includere anche il numero 0 (che suppongo sia quasi pronto per consegna) o si parte per forza dal numero 1?
Grazie e buona fortuna!!!
Francesco Zonta

Caro Francesco,
grazie da parte dello staff per l'incoraggiamento. L'abbonamento a Bitplane può essere effettuato a partire da qualunque numero, eccezion fatta per lo 0, che rappresenta un numero "di lancio". E' possibile comunque ordinare l'arretrato. Conosciamo ed apprezziamo Quantum Leap è sicuramente un sito di supporto ai nuovi Amiga che offre un buon servizio.

DOMANDE A RAFFICA

Spettabile Bitplane, mi chiamo Marco e mi sono abbonato alla vostra rivista durante Pianeta Amiga; innanzitutto voglio fare i miei più sinceri auguri a chi ha ancora come voi voglia di scrivere per Amiga e anche a chi ha ancora voglia come me di leggere notizie Amiga. Posseggo un Amiga 1200 chiuso in un Power Tower con ROM 3.1, Blizzard 1260 e SCSI Kit IV (48 Mb fast), dove ho collegato tramite la catena SCSI, un hard disk Quantum 9 GB, un lettore CD, un masterizzatore, ed infine uno scanner. Le mie domande sono le seguenti:

1)Perchè l'hard disk da 9 GB non viene riconosciuto come tale ma solo come 8 GB? Ho acquistato l'OS 3.9 ma il problema rimane. Nulla di fatto anche rimuovendo gli # in 1230scsi.device di NSDPatch. A tale proposito chiedo che differenza c'è tra i diversi file NSDPatch. Devo forse cancellare quelli più datati e tenere l'ultimo dell'aggiornamento (BB3.9-1)? Se si come lo devo rinominare?

2)Nei vari file NSD, ho notato che si "parla" del 1260 scsi.device. Io uso il 1230scsi.device lo devo sostituire? Se si come?

3)Che significa in HdToolBox scheda Wide SCSI? Mi hanno detto che il MaxTransfer su Amiga deve essere 0xFFFF, mentre il mio è 0x0001FE00. Se lo modifico che rischi corro?

4) Nel Power Tower a cosa serve il tasto STANDBY? E' possibile aggiungere ulteriori led?

5)Con la Blizzard 1260 ho notato che il digitalizzatore video VLab versione parallela, acquisisce molto più lentamente che con il 68020. Perchè? Se disabilito la Blizzard non posso usare l'hard disk scsi, impedendomi così di usare un supporto capiente e veloce. Come posso risolvere?

6)Ho una stampante HP DJ 694c, ho notato che stampando un documento con Wordworth, vengono stampate solo le prime due righe, con il driver della stampante citata sopra (strano vero?), mentre tutto funziona selezionando il driver HP-DeskJetOld.

7)Ho difficoltà, con WordWorth 6, a configurare i margini di stampa, non vengono stampate le ultime righe di ogni pagina. Configurando i margini di stampa secondo le indicazioni riportate sul manuale della stampante, il risultato non cambia.

8)In WordWorth 6, la funziona "parla" usa la pronuncia inglese. Esistono programmi di terze parti che possono essere usati al posto di Speech o un modo per farlo parlare in italiano? Sempre per WW esiste il vocabolario italiano e la verifica ortografica?

9)Ho trovato su aminet le gateway.library, a cosa servono? Io nel mio sistema ho installato quelle di Phase 5 e le ho aggiornate. Devo installare anche quelle di Gateway?

10)Il 3.9 è munito di file system per il lettore CD, io ho l'ultima versione di ASIM CDFS, quale mi consigliate? Possono convivere insieme?

11)All'interno del cassetto Prefs ho notato l'icona CacheCDFS, a cosa serve? Dall'icona Workbech, ho pensato di scegliere immagini in altra memoria anzichè memoria chip, ho fatto bene considerando che non ho scheda grafica?

12)Quando si aggiorna l'os è bene reinserire, nelle directory di provenienza, eventuali file spostati in WBStartup (es. Blanker ecc.)?

13)Ho notato che all'interno della dir "S" ci sono 2 startup chiamate Startup-Sequence e Startup-Sequence-BB3.9-1. Se volessi apportare delle modifiche, su quale delle due posso farle?

14)Vorrei spegnere l'hd scsi dopo un certo periodo di inattività, quale programma mi consigliate? Per quello IDE uso HDSleep.

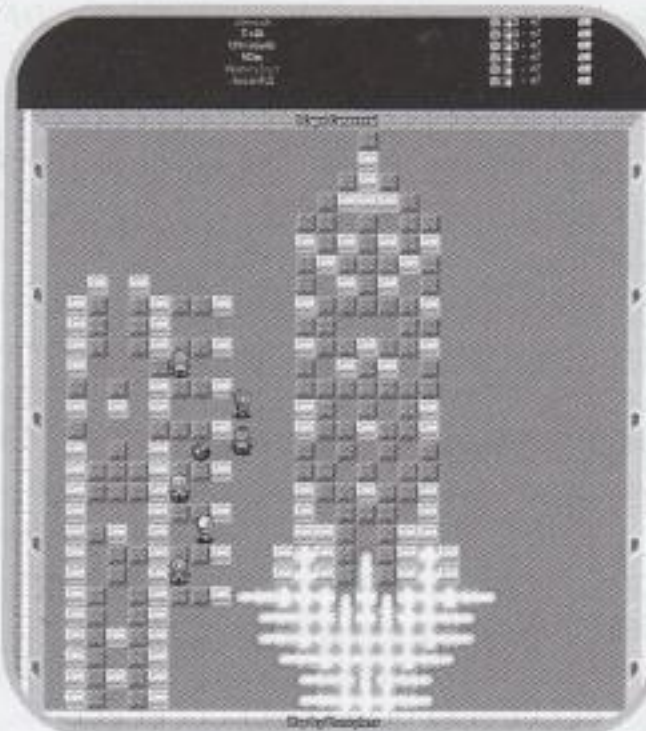
15)Quale programma posso usare per visualizzare una immagine o una animazione durante il boot?

Chiedo scusa per questa mia lunga lettera e per le domande che forse alcuni ritengono inutili, ma purtroppo non ho altre persone con cui scambiare opinioni riguardo il nostro AMIGA. Nella speranza che questa lettera venga pubblicata (HO SCOMMESSO CON MIA MOGLIE E I MIEI FIGLI), ringrazio tutti quelli che

IN BREVE

dynAMIte

Continuano gli aggiornamenti per dynAMIte, il clone di Bomberman al quale è possibile giocare fino a otto giocatori in contemporanea ed in rete, sono stati corretti diversi bugs ed anche il sito internet è stato rivisto per migliorarne la consultazione.

http://amisource.de/dynamite/

Blobula

Pagan Games ha rilasciato per AmigaDE il gioco Blobula, si tratta di un 'action/puzzle' con una interessante grafica ed un sonoro gradevole. Può essere giocato su sistemi con AmigaDE player, ma anche sui palmari.

http://www.pagan-games.com/blobula/index.htm

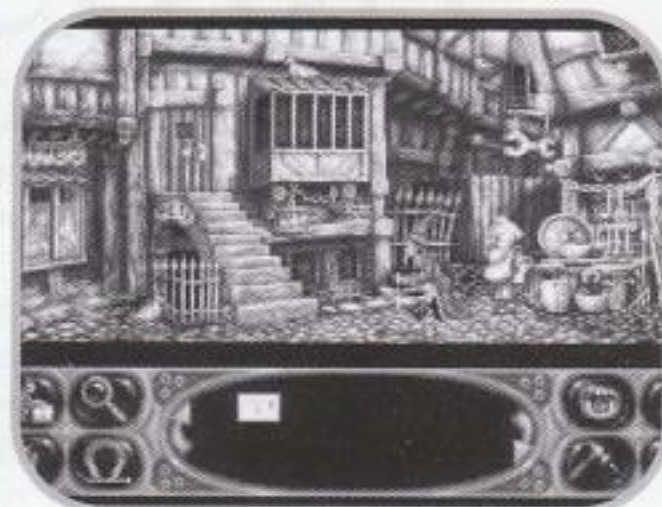
Tales of Tamar

Continuano senza sosta gli aggiornamenti di questo interessante clone di Civilization, grande il successo ottenuto da Tales of Tamar probabilmente anche grazie alla possibilità di giocare in rete anche con altre persone che utilizzano piattaforme diverse quali, Mac, Atari, Java, Linux/SDL e Windows.

http://www.tamar.net

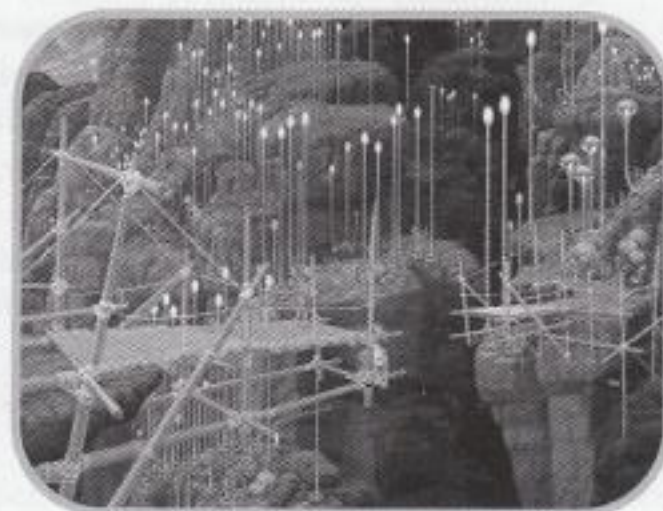
Simon the Sorcerer 2

Grazie alla traduzione realizzata da Emanuele Dalmasso è disponibile la versione in italiano del manuale di Simon The Sorcerer II, questa avventura grafica era già disponibile localizzata in italiano, ma il manuale rimaneva ancora in Inglese. La versione Amiga di questo gioco è prodotta da Epic Interactive.

ftp.uni-paderborn.de/aminet/aminet/game/patch/Simon2-ITA.lha

Maverick Software

Questo interessante team italiano sta portando avanti lo sviluppo di The Secret of Middle City, il gioco, che ricalca da vicino l'impostazione cartoon di molte tra le migliori e più recenti avventure grafiche per PC, è in fase di intensivo sviluppo e già a Pianeta Amiga si è potuta ammirare la bellissima grafica. Speriamo di poter visionare presto un demo per ora un grosso in bocca al lupo a questi volenterosi ragazzi.

Epic Interactive

Buone nuove ci giungono da Epic Interactive. La prolifica ditta di Thomas Steiding ha pubblicato in questi giorni l'atteso Mission Pack per Earth 2140, l'ottimo strategico in tempo reale pubblicato pochi mesi or sono per Amiga 68k e PPC. In The Final Conflict, questo il nome del mission pack, troveremo 80 nuove missioni per singolo giocatore, 30 per la modalità multiplayer, 6 nuovi mezzi, 2 nuovi edifici e una nuova ambientazione, nel prossimo numero la recensione. Altra attesissima novità riguarda The Feeble Files, a quanto pare il sondaggio tra gli utenti Amiga indetto da Epic ha dato buoni risultati visto che il gioco sarà pronto presumibilmente per Natale nei formati Amiga e MorphOS. La versione Amiga richiederà scheda video, 060 o PPC e 32Mb di Ram.

www.epic-interactive.com

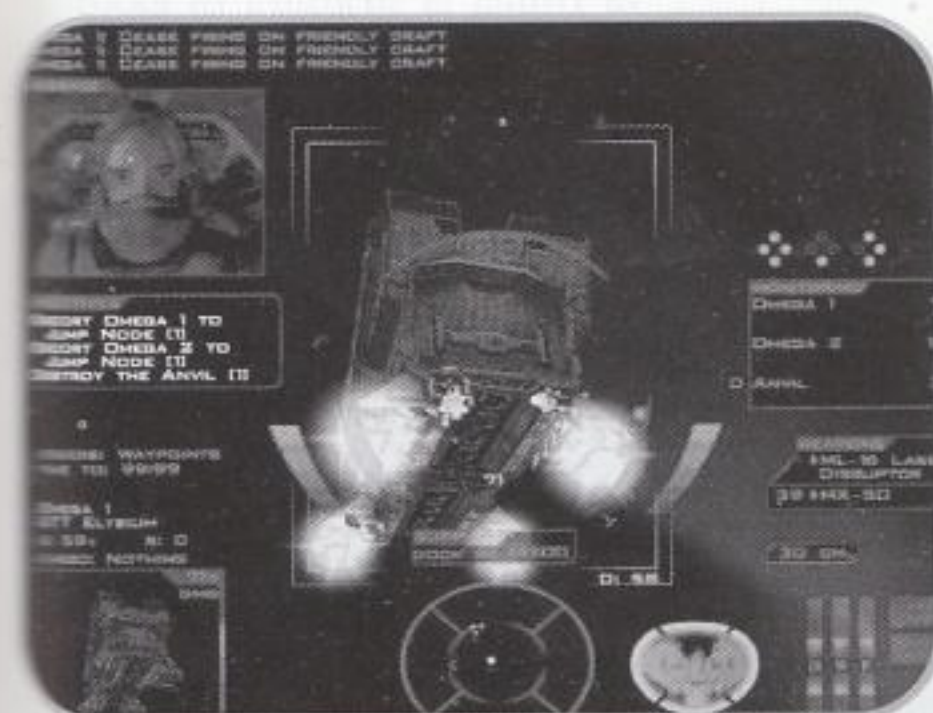
Freespace

di Claudio Marro Filosa

Dopo aver realizzato le versioni Amiga di Heretic II e Shogo, Hyperion Entertainment sta per rilasciare per i nostri Amiga una nuova conversione: Freespace - The Great War, originalmente sviluppato da Volition e pubblicato da Interplay. A differenza dei primi due giochi, Freespace non verrà più distribuito da Titan Computer, ma un pò a sorpresa visto che si tratta del primo gioco da loro pubblicato, da Haage & Partner. Freespace è un gioco di combattimenti spaziali, una combinazione di strategia, azione e simulazione con una grafica mozzafiato. Il gioco è ambientato durante il quattordicesimo anno di guerra tra i Terrans e i Vasudans, rancori che vengono messi immediatamente da parte quando improvvisamente compaiono gli Shivans, pericolosi e tecnologicamente superiori, che entrano in conflitto con le due civiltà forti del loro strapotere militare. L'unica speranza per sconfiggere gli Shivans rimane la possibilità di effettuare missioni segrete con lo scopo di impadronirsi di informazioni utili e di scoprire i segreti della loro tecnologia. Fortunatamente per fare questo, non dovete agire da soli, potete prendere il comando di altri provetti piloti o chiamare ulteriori rinforzi. Vari sono gli obiettivi delle numerose missioni da compiere, dalla ricerca e distruzione di un obiettivo, allo spionaggio, chiaramente non mancheranno epici ed entusiasmanti combattimenti spaziali. Freespace è il più innovativo gioco di simulazione e azione mai realizzato su Amiga, grazie all'utilizzo di un potente motore 3D, si potranno ammirare effetti grafici decisamente realistici, effetti luce, esplosioni, stupende astronavi in 3D, affascinanti ambientazioni spaziali e tutto quello che ne consegue, come asteroidi e nebulose. Per giocare a Freespace è necessario un Amiga dotato di processore PowerPC o di un 68060, una Scheda grafica 3D supportata da Warp3D (CyberVision64/3D, Permedia 2, Voodoo3), sono supportate (ma non necessarie) Schede audio attraverso AHI, 64 MB RAM (almeno 48 MB RAM liberi) ed un CD-ROM 8x. La versione m68k del gioco supporta anche la memoria virtuale (grazie all'utility gratuita VMM), questo permette di poter giocare Freespace anche su sistemi con soli 32 megabyte. Oltre a questo la versione 68k è perfettamente compatibile con Amiga OS XL/Amithlon garantendo velocità superiori anche alla stessa versione PPC (su processori Pentium 3/Celeron o Athlon dai 700Mhz in su). Nella versione finale che, quando leggerete queste righe, sarà presumibilmente già disponibile nei negozi, troverete 30 missioni nella modalità per singolo giocatore e 20 missioni nella modalità multi giocatore, ben 30 astronavi rappresentate in tempo reale con una grafica 3D veramente di ottimo livello. Bellissime anche le sequenze animate in alta risoluzione che serviranno a raccontare l'evoluzione delle nostre vicende. Dal lato grafico oltre alla bellezza dei modelli 3D delle astronavi segnaliamo un universo dettagliato e dinamico ed esplosioni di grandi dimensioni, con un dettaglio molto elevato. Anche il sonoro si segnala per gli spettacolari effetti che variano di intensità con la distanza ed i brani musicali di accompagnamento che cambiano a seconda degli eventi di gioco. Dal lato della giocabilità è doveroso segnalare la perfetta riproduzione della fisica applicata agli oggetti che ci circondano oltre che ovviamente alla nostra astronave. Ottimo anche il modo multiplayer fino a 12 giocatori contemporanei utilizzando LAN o Internet (tramite protocollo TCP/IP) coadiuvato da un sistema di controllo molto intuitivo e da un sistema di intelligenza artificiale molto avanzato. Ci sarebbe molto altro da dire su Freespace ma vi rimandiamo al prossimo numero dove con molte probabilità riusciremo a proporvi la recensione completa di quest'altro capolavoro annunciato di Hyperion.

http://freespace.haage-partner.de/intro.html

Ecco una delle spettacolari sequenze animate

Veramente impressionanti e coreografiche queste esplosioni.

Ecco il nostro cockpit in un momento di frenetica azione.

Payback

di Claudio Marro Filosa

Dopo circa tre anni di sviluppo, Apex Designs ha rilasciato Payback, il suo primo gioco commerciale scritto e sviluppato con Amiga per Amiga. Se pensate che Payback non possa competere con le più blasonate e famose conversioni di giochi Amiga portati dal PC, vi sbagliate di grosso. Payback è un gioco di azione realizzato completamente in grafica 3D con visuale dall'alto. Tra le caratteristiche che rendono interessante Payback, oltre ad una incredibile grafica, sono la completa libertà di azione e la trama decisamente originale, dato che impersonate nientemeno che un criminale.

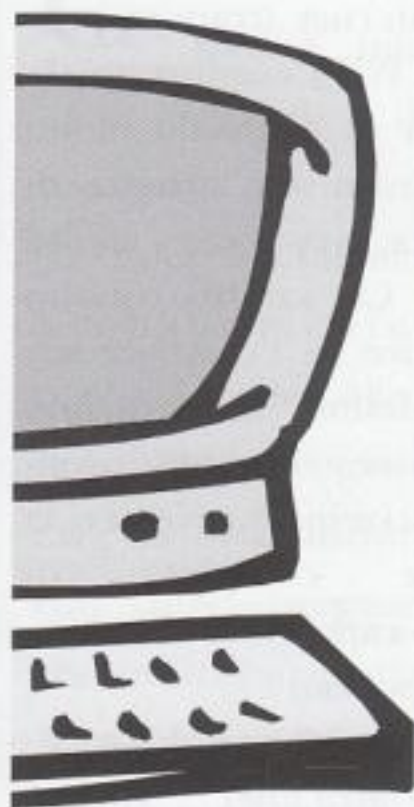
CONFEZIONE ED INSTALLAZIONE

Il gioco viene venduto in una normale custodia per CD, il tutto è realizzato in modo professionale (nessun CD gold), notevole risalto è stato dato alla parte musicale, sulla copertina del CD sono infatti riportati tutti i nomi dei gruppi che hanno realizzato le varie canzoni , mentre l'ultima pagina del libretto è riservata ai titoli di tutti i brani presenti nel CD, 16 tracce per un totale di oltre 60 minuti, pertanto, se per caso non doveste avere voglia di giocare potrete utilizzare questo CD per sentire dell'ottima musica. Oltre al CD è presente anche un libretto a colori costituito da 12 pagine, le istruzioni sono scritte in 10 lingue, tra cui naturalmente anche l'italiano. Il CD risulta avere 38 megabyte di dati, sono presenti 9 icone per l'installazione, una per ogni lingua, inoltre c'è un readme che riporta tutte le persone dell'ATO che hanno collaborato per la traduzione del gioco. E' possibile effettuare un'installazione completa di Payback, oppure effettuarne una minima escludendo l'introduzione del gioco, in questo caso quest'ultima verrà eseguita direttamente dal CD. Terminata l'installazione, effettuate immediatamente l'aggiornamento del gioco, attualmente è disponibile il quinto aggiornamento, ma ne è stato già annunciato un sesto. L'aggiornamento, oltre ad aggiungere nuove caratteristiche e ad eliminare tutti i problemi riscontrati, permette anche di giocare ad una versione di Payback compilata per PowerPC utilizzando WarpOS, se poi siete tra i fortunati che possiedono anche una scheda video che sfrutta Warp3D (Permedia2, Voodoo3, CV64/3D) PayBack ora supporta e sfrutta in pieno il rendering hardware per il 3D, il tutto per la gioia dei nostri occhi! Terminata l'installazione, oltre alle versioni del gioco (m68k e PowerPC), viene installato anche un programma di setup da cui sarà possibile configurare le modalità video, sia per il rendering hardware (Warp3D) sia per quello software, nel caso non si disponga di una scheda 3D. E' presente anche un editor per realizzare nuove mappe da utilizzare con Payback (molte mappe sono già disponibili presso il sito della Apex Designs), nel cassetto Docs è presente il manuale per l'editor, scritto in ben 14 lingue tra cui l'italiano.

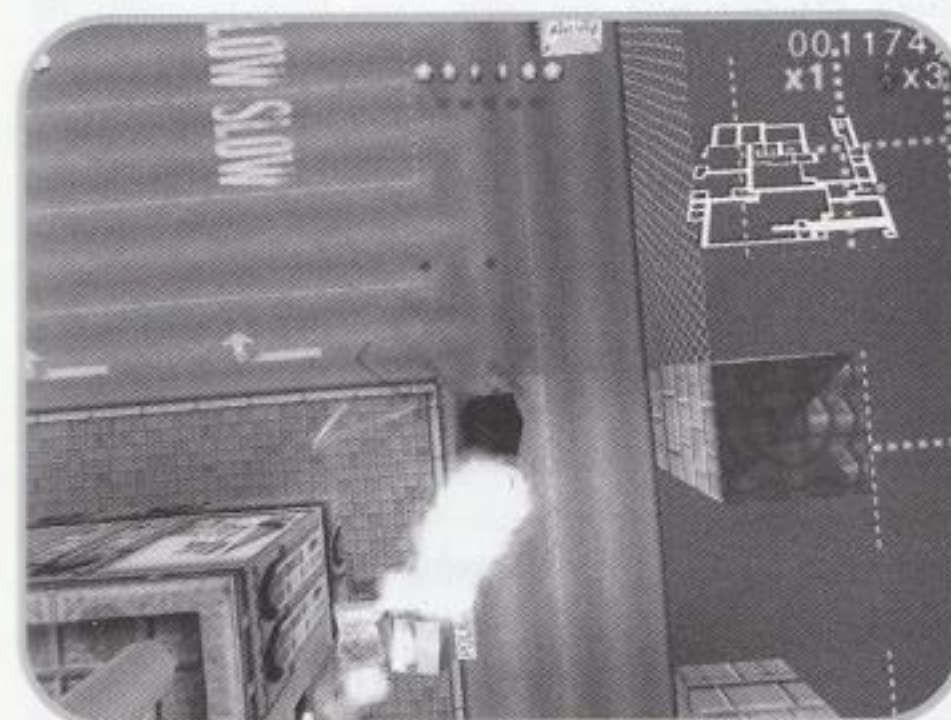
REQUISITI

I requisiti di Payback dipendono dalla versione che intendete utilizzare, se volete giocare con la versione m68k vi basterà un Amiga con 68020, 16 megabyte di RAM, 20 megabyte liberi sul vostro hard-disk, un lettore CD-ROM e il chipset AGA o scheda grafica. E' comunque consigliato avere un 68040, più di 16 megabyte di RAM, Hard disk più capiente e un lettore CD-ROM che sia almeno un 6x. Se volete utilizzare la versione PowerPC, è richiesta la presenza di almeno 32 megabyte di RAM, mentre se volete sfruttare anche Warp3D (indipendentemente se con un m68k o PowerPC), la richiesta di RAM sale a 50 megabyte. Come potete vedere, Payback utilizza praticamente tutte le varie combinazioni hardware che un Amiga recente possa avere, lodevole è l'utilizzo di Warp3D sui processori m68k, permettendo anche a chi non possiede un PowerPC di godere di un'ottima grafica.

IL GIOCO

Payback risulta sicuramente originale, almeno su Amiga è decisamente difficile riuscire a paragonarlo ad un'altro titolo simile, impersonate infatti un criminale, il vostro scopo è quello di fare più soldi possibile e cercare di entrare nelle simpatie dei potenti boss della malavita. Non c'è che dire, trama decisamente originale, così come ancora più innovativa risulta la struttura di gioco, grazie anche alla modalità com-

Il menù principale, ogni voce ha un'immagine 3D in movimento che la raffigura

Ecco la modalità di gioco per quattro persone contemporaneamente!

Incidente stradale, vi assicuro che questa volta sono innocente!

Spiacevole impatto con una volante della polizia.

pletamente non lineare, pertanto potrete muovervi liberamente nell'area di gioco, senza essere obbligati a seguire un percorso predefinito, anche se vi verranno assegnati delle missioni, avrete comunque piena libertà di movimento. Una volta avviato Payback, possiamo ammirare una discreta presentazione, costituita da un'avvincente animazione raffigurante un inseguimento di macchine, completamente realizzata in 3D. Dopo aver selezionato la lingua (richiesta solo la prima volta), apparirà il menù principale, potremo selezionare "nuova partita", con la possibilità di scegliere singolo giocatore o il modo multigiocatore (fino a quattro giocatori contemporaneamente), "carica partita" ci permette di effettuare i salvataggi, "vedi replay salvato" per rivedere le nostre migliori peripezie effettuate nei vicoli cittadini, "Ringraziamenti" mostra i credits degli autori del gioco, "regolazione del CD" permette di configurare il CD-ROM e le modalità di ascolto delle tracce audio, "Regolazione controlli" per configurare il controllo di uno o più giocatori, tramite tastiera, Joypad CD32 o PSX, "scegli linguaggio" nel caso vogliate cambiare lingua, "vedi introduzione" per rivedere la presentazione ed infine "esci" per ritornare al Workbench. In Payback ci sono varie città dove potrete fare "carriera", in ogni città avrete varie missioni da portare a termine, questo non significa che non vi possiate anche divertire aggiungendo qualche variante alle vostre missioni, questo dipende da voi, il bello del gioco è proprio questo, siete comunque liberi di effettuare le più incredibili e terribili nefandezze che vi possano passare per la testa, come ad esempio seminare terrore e panico per tutta la città impossessandovi di una macchina (non capita tutti i giorni di poter guidare una Limousine) o di un camion, oppure di sperimentare le vostre granate di cui vi siete appena impossessati! Se proprio non vi piace ricevere ordini o missioni da compiere, non vi preoccupate, c'è infatti anche la possibilità di avere una modalità di gioco senza missioni, in questo modo avrete veramente piena libertà di azione. Anche iniziando più volte lo stesso livello, noterete che le varie missioni da compiere che vi impartiranno, non saranno mai date con lo stesso ordine, ma diverse da partita a partita, rendendo il gioco decisamente più vario e mai ripetitivo.

CONSIDERAZIONI

Payback è risultato altamente giocabile sia se si utilizza la versione m68k, sia nella spettacolare versione WarpOS/Warp3D, mantenendo sempre una buona velocità di gioco. Per la versione m68k è chiaramente consigliato avere almeno un 68040, con un 68060 e scheda grafica si può tranquillamente giocare in 640x480. La versione PowerPC di Payback con l'utilizzo di Warp3D, risulta non solo decisamente più veloce sia in 640x480 che in 800x600 ma anche spettacolare dal lato grafico, grazie al maggior numero di colori utilizzati e ai numerosissimi dettagli presenti nel gioco, come gli ottimi effetti di sfumature, esplosioni e luce che lo rendendono qualcosa di visivamente unico nel campo ludico Amiga. La ver-

sione di Payback che non utilizza Warp3D presenta comunque una grafica decisamente ottima, sfruttando a pieno le caratteristiche dell'AGA e delle schede grafiche. Difficilmente si sarebbe riusciti a fare di meglio, mantenendo comunque una velocità più che buona. Se non avete un processore particolarmente veloce dovrete accontentarvi di giocare in bassa risoluzione, perdendo in qualità grafica, ma non certo in giocabilità. Il lato musicale è decisamente curato, ottime sono le tracce audio che rendono ancora più coinvolgente l'azione, così come realistici sono i numerosi effetti sonori presenti, considerate che si potrà anche sentire il segnale di retromarcia dei veicoli pesanti!

CONCLUSIONI

In questi ultimi anni, la maggioranza dei giochi realizzati per Amiga sono stati delle conversioni da PC, Payback è una piacevole eccezione (effettivamente prima di lui c'era stato anche l'ottimo Bubble Heroes) dimostrando come un gioco realizzato su Amiga per Amiga possa tranquillamente competere con giochi realizzati con "budget" milionari. Quello che risulta determinante nella valutazione di un gioco, è chiaramente la giocabilità, Payback risulta altamente giocabile, grazie alla sua originale struttura di gioco, non siete assolutamente obbligati a seguire un percorso fisso, molte cose potrete farle come non farle o farle dopo, senza per questo compromettere l'esito della partita. Devo ammettere che con Payback mi sono veramente divertito, anche il solo girare a piedi per la città o con qualche veicolo gentilmente preso in prestito, mi ha decisamente divertito, inoltre il portare a termine le varie missioni risulta veramente emozionante ed avvincente. Payback è risultato un'ottima simbiosi tra un'avventura ed un gioco di azione, pertanto non è solo un gioco bello da ammirare, ma ancora più bello e divertente da giocare!

GIUDIZIO 96%

Configurazione utilizzata per la prova:
Amiga 4000
Kickstart 3.1 - Amiga OS 3.9
CyberStorm PPC 640e/200 + 68060/50
CyberVision PPC
114 Mbyte ram
CD-ROM LG 52x

Intervista a James Daniels

Vi proponiamo ora l'intervista esclusiva a James Daniels creatore di Payback realizzata dal nostro Stefano Guidetti.

- Ciao James, prima di tutto grazie per questa intervista. Raccontaci come è nata Apex Designs, quante persone ne fanno parte e quali progetti ha realizzato prima di Payback.

Ai suoi albori, Apex Designs era solo il nome sotto il quale avevo deciso di pubblicare alcuni giochi. In precedenza avevo usato svariati altri nomi - il primo che riesco a ricordare fu "sOLO Software" che si trasformò in "Apex Software" che infine divenne "Apex Designs". Tutt'ora "Apex Designs" è formata tecnicamente da un solo elemento, il sottoscritto, ma dozzine di altre persone mi hanno aiutato durante lo sviluppo di Payback. Prima di Payback ho rilasciato diversi giochi PD: Frontal Assault, 6-Tris, Fire Power e Air Wars. Ho anche scritto molti altri giochi che non ho mai rilasciato. Questi giochi erano tutti realizzati in AMOS. Avevo iniziato a scrivere in AMOS anche un gioco commerciale che avrebbe dovuto chiamarsi "Apocalypse 2022 ed era una versione con texture map di Virus/Zarch ma ben presto mi resi conto del fatto che avrei dovuto usare il C per un progetto così grande. Più o meno in quel periodo (la fine del 1998) un mio amico stava scrivendo su PC un editor per GTA(Grand Theft Auto) e mi resi conto che Amiga sarebbe stato più che in grado di far girare un gioco del genere, così cominciai a scriverne uno. In effetti Payback utilizza le stesse routine in assembly per il texture mapping che erano state originariemente sviluppate per Apocalypse 2022.

Ecco la modalità a due giocatori.

- Cosa ti ha spinto a realizzare Payback, un gioco veramente impegnativo da sviluppare, tenendo conto che i titoli di maggior successo nell'attuale mercato Amiga sono conversioni da giochi per PC?

Innanzitutto, sono molto più interessato a sviluppare software originale perché mi permette di usare appieno la mia immaginazione e di migliorare le idee e i concetti che sono già stati usati altrove piuttosto che essere limitato da quello che altri hanno fatto prima di me. Un altro vantaggio è che posso convertire Payback per altre piattaforme, cosa che non potrei fare se fosse solo una conversione.

Ammirate gli effetti luce!

- In Payback hai curato in modo particolare il lato sonoro. Sono presenti molte tracce audio di diversi artisti. Sono state composte appositamente per Payback?

No. Ho scaricato circa 1,5 GB di MP3 da MP3.com e ho scel-

http://www.oldgamesitalia.net/

to i migliori. Gli autori sono stati ben felici che le loro canzoni fossero usate come colonna sonora del gioco per via della pubblicità che gli avrebbe fatto.

- Che difficoltà hai incontrato durante lo sviluppo del gioco? Leggendo i vari aggiornamenti che apparivano sul tuo sito abbiamo temuto che non sarebbe mai venuto alla luce!

Molti problemi furono causati dal fatto che non sapevo come programmare in C quando iniziai questo progetto. All'inizio, tutto quello che facevo era una nuova esperienza per imparare qualcosa, il che significa che abbastanza spesso mi sono ritrovato a dover riscrivere parti del sorgente nel momento in cui scoprivo che il codice che avevo scritto era lontano dalla perfezione. Il codice di ADoom è stato veramente prezioso per imparare il modo di fare cose come leggere il joystick o usare Cybergraphx. Un altro grosso problema è stato il fatto che non avevo calcolato bene il tempo che ci sarebbe voluto a costruire tutti livelli. Tutti i mie giochi precedenti avevano livelli generati casualmente dal computer, ed erano piuttosto lontani dalla complessità delle città e delle missioni di Payback. Costruire tutte le città e tutti i livelli mi ha portato via praticamente un anno, mentre invece avevo previsto di impiegare solo pochi mesi.

Proviamo un po' le bombe a mano!

- Che reazioni hai avuto dagli utenti? Sei soddisfatto delle vendite di Payback? La pirateria ti ha danneggiato in qualche modo?

Ho ricevuto diverse reazioni su Payback, ed in genere sono state tutte molto positive. La maggior parte delle caratteristiche che gli utenti volevano (PPC e Warp3D) sono state aggiunte. Resta da aggiungere il supporto TCP/IP per il gioco in rete. La ragione principale della sua mancanza è dovuta al fatto che richiederebbe veramente molto tempo adattare il gioco perché possa funzionare bene anche su connessioni lente visto che non era stato progettato con questo scopo. Un altro problema è che il gioco di rete richiederebbe una server centrale di qualche tipo per organizzare le partite e metterne in piedi uno avrebbe dei costi che l'attuale mercato non potrebbe giustificare. Per essere onesti, finora non sono molto soddisfatto delle vendite di Payback. Ai tempi in cui ho iniziato il progetto, un buon gioco vendeva sulle 3000 unità. Man mano che il lavoro progrediva il mercato Amiga si è ristretto sempre di più, tanto che al momento del rilascio del gioco, le aspettative di vendita erano scese a 1200 unità. Sfortunatamente, finora, Payback ha venduto un numero di copie di molto inferiore. Penso che la pirateria sia in parte colpevole, ma credo anche che uno dei motivi sia stata l'assenza iniziale del supporto per PPC e Warp3D. Spero che, adesso che è stato aggiunto, le vendite possano migliorare.

- Con il supporto per PPC e Warp3D hai sicuramente realizzato il sogno di molti Amighisti. Cosa ti ha fatto decidere di aggiungere questa caratteristica?

Ho sempre desiderato aggiungere il supporto PPC ma ho avuto grosse difficoltà a mettere le mani su una scheda PPC. Dopo aver aspettato 12 mesi, mi sono arreso e ho provato ad acquistarne una di seconda mano ma, nonostante l'avessi vista in funzione, quando l'installai a casa si rifiutò di partire. La spedii alla DCE per farla riparare e impiegarono 6 mesi prima di rispedirmela aggiustata. Solo a quel punto sono stato in grado di iniziare finalmente la versione PPC.

- Nel giro di pochi mesi hai già rilasciato 5 aggiornamenti (e un sesto sarà probabilmente già uscito nel momento in cui leggerete questa intervista) di cui due specifici per PPC/Warp3D. Che novità stai preparando per i tuoi utenti?

L'aggiornamento numero 6 non sarà così importante come il 4, ma aggiungerà una classifica dei punteggi alla modalità singolo giocatore e permetterà l'inclusione di veicoli speciali come il carro armato e l'elicottero nelle mappe personalizzate. Spero di poter aggiunger altre nuove caratteristiche, ma ancora non sono ben definite.

- Hai già qualche altro progetto in cantiere per il futuro? Vedremo un Payback 2?

Ho già chiaro in mente quale sarà il mio prossimo progetto, ma non voglio rivelarne i dettagli per il momento. Posso dire che non sarà Payback 2, anche se non escludo di fare un seguito prima o poi.

- Cosa ne pensi di AmigaOS XL e UAE JIT? Payback (68k) gira molto velocemente in emulazione, anche se permangono alcuni problemi, in modo particolare con UAE JIT. Hai in programma un qualche tipo di supporto per gli utenti di Amiga emulati?

Non ho in programma alcun tipo di supporto specifico per gli utenti di questi sistemi in quanto è compito degli sviluppatori dell'emulatore assicurarsi che ci sia la compatibilità con un Amiga reale. Ovviamente, non ho niente in contario al fatto che qualcuno voglia giocare a Payback su un emulatore, ma non fornirò alcun supporto specifico.

- Cosa ne pensi dei nuovi AmigaONE di Eyetech e del Pegasos di Bplan? Hai intenzione di supportare queste piattaforme?

Da quello che ho capito l'AmigaONE (non sono sicuro riguardo al Pegasos) dovrebbe essere compatibile all'indietro con i vecchi Amiga, quindi Payback dovrebbe funzionare bene. Riguardo a sviluppi futuri, questo dipende dal successo che avranno.

- Cosa pensi della situazione attuale del mercato Amiga? Ci sono utenti sufficienti a giustificare lo sviluppo di nuovi giochi per Amiga?

Decisamente no. Le vendite di Payback non sarebbero sufficienti nemmeno per fornire supporto ad una sola persona, quindi la mia unica speranza è che il mercato Amiga possa crescere in qualche modo.

Shogo: M.A.D.

di Claudio Marro Filosa

Hyperion è attualmente uno dei più importanti sviluppatori di giochi per Amiga, specializzati in conversioni di grandi successi per PC, hanno anche dato un grande contributo alla comunità Amiga, continuando lo sviluppo di warp3D e delle librerie grafiche MiniGL. Dopo aver realizzato la conversione di Heretic II, ecco la nuova conversione di Shogo: MAD mobile armor division, un altro grande gioco portato sul nostro amato Amiga (è stata realizzata anche una versione per MAC e Linux), originalmente sviluppato per Windows dalla Monolith. Anche per Shogo, come per Heretic II, viene richiesto un Amiga decisamente potente, poichè funziona solo su processori PowerPC, essendo anche questo, un gioco di azione realizzato completamente in grafica 3D, utilizzando il potentissimo motore grafico LithTech.

Il packaging di Shogo: M.A.D.

CONFEZIONE ED INSTALLAZIONE

Shogo viene venduto in una elegante confezione di cartone (decisamente migliore rispetto a quella di Heretic II), al suo interno troviamo un manualetto in bianco e nero di 20 pagine in lingua inglese e tedesca con le istruzioni del ed un CD-ROM. Le nuove distribuzioni del gioco (cambia solo la confezione) sono in una custodia tipica dei DVD. Il CD-ROM contiene 225 megabyte di dati e 6 tracce audio per oltre 20 minuti di musica. L'installazione di Shogo è del tutto simile a quella di Heretic II, pertanto preparatevi a svariati minuti di attesa. Terminata l'installazione, provvedete ad effettuare l'aggiornamento del gioco (presente anche nel CD di Bitplane), copiando tutti i file di upgrade nella vostra directory di Shogo in SOUNDS/VOICE. Da notare che all'interno del CD è presente una guida del gioco realizzata in HTML, decisamente più completa di quella presente nel manuale cartaceo. Attualmente Stefano Guidetti di ATO Italia, ha completamente tradotto in italiano la versione HTML del manuale, pertanto tenete d'occhio il sito della Hyperion poiché a breve, dovrebbe essere messo on-line.

REQUISITI

Il gioco richiede un Amiga dotato di scheda PowerPC, WarpOS 4 o superiore, 64 megabyte di RAM, scheda grafica e almeno 350 megabytes liberi sul vostro hard-disk. La presenza di una scheda video 3D è obbligatoria solo se possedete una Blizzard PPC con velocità inferiore ai 200 Mhz, altrimenti potrete anche utilizzare il rendering software, perdendo naturalmente in qualità grafica.

IL GIOCO

Shogo è ambientato in un futuro dove il mondo è in guerra, impersonate Sanjuro Makabe, siete un pilota di MCA (Mobile Combat Armor) ovvero dei robot alti ben 10 metri (Gundam ha indubbiamente fatto scuola) e siete il comandante della UCA Security Force, il vostro scopo è quello di individuare ed eliminare il capo ribelle conosciuto con il nome di Gabriel. Shogo è un gioco carico di atmosfere manga, la presenza degli MCA

Shogo con visuale in terza persona...

... stessa scena in prima persona

http://www.oldgamesitalia.net/

Uno dei numerosi filmati presenti nel gioco

Non c'è che dire, un panorama incredibile

Un BAR decisamente poco frequentato

Accidenti, ho finito le monetine !

è una caratteristica che lo rende decisamente originale rispetto ad altri giochi del genere, considerate inoltre che ogni robot (ce ne sono quattro diversi che potete scegliere) può anche trasformarsi in veicolo, non mancheranno inoltre occasioni di scendere dal vostro MCA e combattere da terra. Chiaramente, come tutti i giochi del genere che si rispettino, anche per Shogo, c'è un vastissimo e micidiale armamentario a disposizione da utilizzare nelle frenetiche azioni di combattimento. Una volta avviato il gioco, apparirà su Workbench una comoda finestra di configurazione, preceduta da un suggestivo effetto audio. In questa finestra è possibile configurare le modalità video, l'audio, la gestione della memoria ed altre caratteristiche del gioco, basterà premere sul tasto "help" per avere tutte le informazioni sui parametri di configurazione. Terminata la configurazione, potremo assistere ad una discreta introduzione animata, accompagnata da una colonna sonora decisamente in stile "manga" che ci proietterà immediatamente nelle atmosfere tipicamente "japan" del gioco. La visuale di gioco in Shogo è quella tipica in prima persona inoltre c'è la gradita possibilità di passare in terza persona, numerosi sono i dialoghi (sia parlati che tramite sottotitoli) presenti durante li gioco, così come varie sono le scene di intermezzo, che rendono Shogo decisamente cinematografico, nessun problema per quanto riguarda la difficoltà, poiché all'inizio è possibile selezionare il livello che ci è più congeniale.

CONSIDERAZIONI

Fattori importanti per questo genere di giochi sono la velocità, la grafica e la giocabilità, fortunatamente Shogo li possiede tutti. Nella configurazione utilizzata, Shogo ha dimostrato di essere perfettamente giocabile anche in 800x600, la grafica è a dir poco spettacolare, nulla a che vedere con la pur ottima grafica di Quake, infine la giocabilità è decisamente alta, anche grazie alla presenza di un'ottima trama, spesso assente in altri giochi del genere ed una elevata varietà di scenari e situazioni di gioco. Quello che sicuramente colpisce in Shogo è l'elevato dettaglio grafico e l'altissima definizione degli ambienti, sia interni che esterni, decisamente migliori sia di Quake GL, che di Heretic II. Il livello di realismo è il più alto mai visto in un gioco del genere su Amiga, anche i personaggi con cui interagiamo sono ottimamente realizzati, grazie anche all'utilizzo di Warp3D e al potente motore impiegato per la realizzazione del gioco, mostrando una grafica mozzafiato, con un'ottima gestione delle sfumature con effetti di fumo e nebbia a dir poco spettacolari. Nonostante il genere, Shogo ha molte caratteristiche che lo rendono comunque diverso dai vari cloni di "Quake", grafica superba, notevole varietà di scenari e ambientazioni, coinvolgenti musiche ed effetti audio, trama degna di un film, tutti fattori che contribuiscono a renderlo un grande gioco, infine è il primo titolo su Amiga dove è possibile guardare a 360°, grazie al doppio controllo tastiera e mouse, aumentando decisamente il realismo.

CONCLUSIONI

Shogo risulta un'altra ottima conversione di Hyperion, diventa un acquisto praticamente obbligatorio per qualunque appassionato di giochi in grafica 3D che sia naturalmente in possesso di un Amiga con PowerPC, altrimenti è una buona occasione per decidersi finalmente ad acquistare una scheda PowerPC o aggiornarsi con una scheda video 3D!

GIUDIZIO 95%

Configurazione utilizzata per la prova:
Amiga 4000
Kickstart 3.1 - Amiga OS 3.9
CyberStormPPC 604/200 060/50
CyberVision PPC
114 Mbyte ram
CD-ROM LG 52x

EmulaZone

di Danilo Drago

Nel vasto panorama emulatorio si affacciano le nuove versioni di AmiGenerator e di WarpSNES, entrambe conversioni, provenienti dal sempre florido ambiente PC, delle due console a 16 Bit più blasonate. Il MegaDrive adotta la stessa Cpu Motorola 68000 di Amiga, ma con una frequenza leggermente superiore. E' capace di mostrare 64 colori su schermo da una palette di 512 ad una risoluzione di 320x224 ed un suono stereofonico a 6 canali. Il suo antagonista SuperNes ha una cpu molto più lenta (ragion per cui molti giochi fanno uso di chip Dsp) ma vanta una qualità sonora di gran lunga superiore con 8 canali stereo pilotati da un chip Sony, mentre la massima risoluzione grafica raggiunge i 512x448 e 256 colori su schermo da una palette di ben 32768.

Quell'energumeno ci vuole fare a pezzi, ma noi non ci facciamo intimorire.

Flink nell'originale per MD non soffre dei rallentamenti della versione CD32.

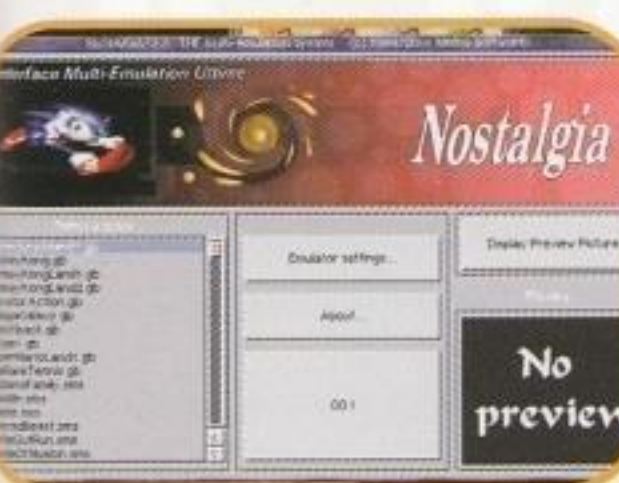
La mascotte Sega sugli schermi dei nostri Amiga.

AMIGENERATOR

AmiGenerator, è un ottimo emulatore di MegaDrive/Genesis portato da Mathias "AmiDog" Roslund dal codice sorgente di James Ponder. Per anni abbiamo atteso "AmiMD", progetto che prometteva velocità del 170% su un semplice 68030 ed AGA, ma ormai naufragato a causa delle difficoltà incontrate durante la programmazione. A colmare questa lacuna ci ha pensato il sempre attivo AmiDog. AmiGenerator, infatti, in questa sua ultima uscita ha raggiunto ottimi livelli di compatibiltà e stabilità, permettendo anche a noi amighisti di avere un buon emulatore di Megadrive. Le richieste sono un qualsiasi Amiga con scheda PPC, 8 MB di Ram, sistema Cybergraphx, WarpOS 4.0 e la "lowlevel.library" nel caso si possegga un Joypad compatibile CD32 (altamente consigliato). Nell'archivio, oltre alla documentazione nel classico formato AmigaGuide, sono presenti due eseguibili: una versione "Normal" ed una "Turbo". Entrambi si usano da Shell con la solita sintassi "Eseguibile ‹Opzioni› ‹File›" Ma come per altri eseguibili PPC bisogna ricordarsi di aumentare lo stack di almeno 100000, pena inevitabili crash di sistema. La "Normal" version apre sempre uno schermo 640x480 a 15/16 bit per supportare tutte le caratteristiche del MegaDrive ed aggiunge altre opzioni come la possibilità di salvare lo schermo in formato grafico raw, la scelta del sistema NTSC/PAL e della nazionalità, un'emulazione grafica più accurata, ecc... L'emulazione avviene in una finestra al centro dello schermo con in alto un elenco di opzioni attivabili con i tasti funzione, mentre in basso si trovano varie informazioni sullo stato dell'emulazione e del gioco appena lanciato. E' però possible passare in Full Screen alla semplice pressione del tasto F10, anche se in questo caso la videata è mostrata con delle interlinee orizzontali che cercano di ricreare il tipico effetto televisivo. La versione "Turbo" invece, funzionante a schermo pieno anche su AGA (e questa è una delle caratteristiche reintrodotte nella versione 0.34), ricorre a tutti i trucchi possibili come l'abbassamento della frequenza audio a 11025 hertz e l'uso di schermi ad 8 bit per rendere l'emulazione più veloce. Durante l'esecuzione di un gioco è possibile premere i tasti da 1 a 10 per scegliere il numero di fps, mentre al tasto HELP è attribuita la funzione di Screenshot, utile per chi usa l'ambiente di emulazione multiplo "Nostalgia". Le varie opzioni disponibili tramite linea di comando spaziano dalla semplice emulazione VDP e del numero dei fotogrammi da saltare (di default 3) alla disattivazione dei vari chip audio Yamaha, Psg e del processore Z80, che sul MegaDrive era usato anche per retrocompatibilità col fratello minore MasterSystem. I nostri test condotti su vari giochi hanno confermato la fedeltà dell'emulatore. Tra i vari titoli provati con successo spiccano il primo episodio di Sonic, lo sparatutto verticale Aleste, Contra, Flink (platform disponibile anche per CD32) ed i più bei giochi arcade di sempre: OutRun, Ghouls & Ghosts e Super Hang-On. Tutti hanno funzionato perfettamente. E' doveroso però sottolineare come attualmente su nessun modello di Amiga si riesca ad ottenere una buona velocità di emulazione attivando anche l'audio. Infatti, anche con la versione "Turbo" dell'emulatore, siamo stati costretti a disattivare l'emulazione del chip Yamaha ricorrendo al parametro da shell "NOFM". Certamente in questo modo molti effetti audio non saranno più udibili, ma ne gioverà parecchio la giocabilità. In certi casi (per lo più giochi a piattaforme) è possibile ottenere un ulteriore incremento di prestazioni col parametro "SIMPLE" che semplifica appunto l'emulazione del chip video. Su AGA si riscontra una piccola perdita di prestazioni compresa tra il 10 ed il 20%, mentre su scheda

Il miglior gioco di calcio per SuperNes.

Chi non conosce Mario è un "porcospino".

Lo schermo ad 8 bit di profondità elimina lo strato multicolore sullo sfondo, ma migliora la velocità.

Il sistema di emulazione multiplo "Nostalgia".

grafica in qualche caso abbiamo impostato il frameskip a 2 (con notevole guadagno di fluidità nei movimenti). Un giudizio abbastanza positivo per un eccellente emulatore. Sicuramente c'è spazio per ottimizzazioni al codice, nel frattempo però noi ci godiamo una bella partitina col porcospino blu di casa Sega (altro che "Bad News For Hedgehoges": slogan pubblicitario per l'uscita di Zool; qualcuno lo ricorda?).

WARP SNES

WarpSNES, emulatore che ha già fatto molta strada dalla sua prima uscita è giunto alla settima versione. Quest'ultima release, porting di Snes9x 1.37c per PC, apporta notevoli vantaggi nell'emulazione dell'audio. L'autore difatti aveva sospeso gli aggiornamenti dopo la quinta edizione proprio a causa dell'implementazione sonora degli ultimi sorgenti che appesantiva notevolmente l'emulatore. Ora, grazie al contributo di Peter Annuss, finalmente è possibile giocare alla maggior parte dei giochi senza bisogno di disattivare il sonoro per raggiungere un'adeguata velocità di gioco. L'utilizzo di questo emulatore è prevalentemente da Shell, ma nell'archivio originale sono incluse diverse gui per un facile uso dello stesso. Noi abbiamo preferito adottare l'interfaccia di emulazione multipla "Nostalgia" che semplifica notevolmente la configurazione dei vari parametri. Le richieste hardware sono le medesime di AmiGenerator, quindi ancora una volta solo i possessori di schede PowerPC potranno beneficiare di questo piccolo gioiello. WarpSNES utilizza la ChunkyPPC.library che permette lo sfruttamento di qualsiasi modalità video, anche Ham8 o in finestra sul WB. L'autore ci avverte che la programmazione di un modo grafico 256x256 ottimizza notevolmente le prestazioni. Ovviamente gli schermi ad 8 bit sono più veloci, ma non permettono la corretta visualizzazione di molti effetti tipici dell'hardware del SuperNes. Tra le varie opzioni è possibile settare il numero di fps, la disattivazione della tastiera ad eccezione del tasto Esc, l'uso di un secondo Pad, l'attivazione di piccoli hacks che garantiscono un'aumento di velocità (ma allo stesso tempo possono presentare problemi grafici in alcuni giochi), qualità dell'audio, ecc... La stragrande maggioranza delle rom in circolazione è emulata quasi perfettamente, fatta eccezione per qualche gioco che adotta particolari Dsp non ancora emulati. Su SuperNES è disponibile un remix dei tre episodi di Turrican che per l'occasione ha preso il nome di SuperTurrican; il gioco presenta una grafica strepitosa e delle eccellenti tracce composte dall'arcinoto Chris Hulsbeck (una garanzia). International SuperStarSoccer penso non abbia bisogno di presentazioni; si tratta del miglior gioco di calcio bidimensionale mai prodotto. La grafica non farà gridare al miracolo, ma SuperMarioWorld ha catturato migliaia di videogiocatori in tutto il mondo. L'ultimo titolo provato, Final Fight, è stato uno dei primi picchiaduro a scorrimento della Capcom, ma ancora oggi è adrenalina pura per tutti gli appassionati. L'emulatore, durante le prove, non ha mai dato segni di instabilità. Dal lato tecnico appare più maturo di AmiGenerator specie per quanto concerne le prestazioni in generale. Questa versione implementa inoltre l'autoframeskip, ma consigliamo di settare la velocità a proprio piacimento; sulla nostra configurazione è bastato un settaggio di 3 fps per raggiungere un buon compromesso giocabilità/velocità unita ad una discreta emulazione audio; precedentemente appannaggio dei soli possessori di schede con CPU 604. Raccomandato l'utilizzo di un Pad CD32 anche in questo caso.

NEWS

Per quanto riguarda le ultime novità segnaliamo l'uscita di **AMame 0.35**, speciale versione del MAME 0.29, che supporta un selezionato numero di drivers (principalmente giochi ad 8 bit), senza audio e funzionante su processori 68040/060 e sistema Cybergraphx.

Per gli appassionati di PlayStation è uscita la revisione 1 di **FPSE 0.09** dell'instancabile AmiDog. Richiede WarpOS 4, CGX v3, 32MB di Ram, OS 3.0 ed il file immagine del BIOS della PSX senza il quale l'emulatore non funziona. E' in grado di far partire alcuni giochi, ma giocarci è ancora un'utopia.

Nostalgia, il sistema di emulazione multiplo, è stato aggiornato alla versione 2.0c. Supporta AmiGenerator, DarcNES, GBE, Handy, WarpSNES, SNES9X, WarpNeoMame, NeoMame, WarpTGEmu, TrueReality ed FPSE. Poche le novità introdotte che riguardano principalmente una ricompilazione ottimizzata per 040, la correzione di un bug nella lista delle Rom PSX, l'aggiunta del catalogo in italiano di Arturo Franzin e l'aggiornamento della documentazione. Un must per tenere in ordine gli emulatori sul proprio harddisk.

MONDO AMIGA NON È MAI STATO

BITPLANE

Arretrati:

BITPLANE

numero 0 - ottobre 2001

Anteprime: Amiga OS XL con intervista esclusiva a Juergen Haage, Visionary, Medication, Pegasos, Elbox.
Recensiti: Flicker Magic Interno DCE, Switcher Monitor Elettronico.
Games: Land of Genesis e Amiga Classix 3
Emulazione

Nome:______________________ Cognome o Ragione Sociale:______________________

Indirizzo:______________________ CAP:__________

Città:______________ Prov.:__________ Telefono:______________

Con il presente tagliando desidero abbonarmi a Bitplane con la seguente modalità:

- ❑ **Abbonamento 3 numeri (6 mesi)** 23,25 euro
- ❑ **Abbonamento 6 numeri (12 mesi)** 46,50 euro
- ❑ **Abbonamento 3 numeri "sicuro"** 28,40 euro
- ❑ **Abbonamento 6 numeri "sicuro"** 56.80 euro

Con il presente tagliando desidero ricevere il seguente numero arretrato:

- ❑ **Bitplane numero 0** 5,00 euro (comprensivo di spese di spedizione)

Si prega di allegare copia del versamento sul c/c postale numero 12370300 intestato a Virtual Works di Vidale Enrico Via Tabacco, 58, 36061 Bassano del Grappa (VI).

Il presente tagliando deve essere inviato **(si accettano fotocopie)** a **Virtual Works di Vidale Enrico**, Via Tabacco, 58, 36061 Bassano del Grappa (VI). Virtual Works utilizzerà i dati personali per iniziative di marketing in pieno rispetto della legge 675/96. Per modificare o cancellare i propri dati contattare direttamente Virtual Works.

power comp

see our secure e-commerce we

OS 3.5 £14.95
THE NEW AMIGA OPERATING SYSTEM
OS 3.5 DEVELOPER KIT £19.95

AMIGA OPERATING SYSTEMS

Item	Price
Amiga 3.5 OS - the very latest Amiga OS for all Amiga models (it requires 3.1 Kickstart ROM and a CD-ROM drive)	£14.95
Amiga 3.1 OS for A1200 Full version of OS 3.1 with ROM chips	£39.95
Amiga 3.1 OS for A1200 ROMs only ROM chips for the A1200	£25.95
Amiga 3.1 OS for A3000 Full version of OS 3.1 with ROM chips	£39.95
Amiga 3.1 OS for A3000 ROMs only ROM chips for the A3000	£25.95
Amiga 3.1 OS for A4000 Full version of OS 3.1 with ROM chips	£39.95
Amiga 3.1 OS for A4000 ROMs only ROM chips for the A4000	£25.95
Amiga 3.1 OS for A500/600/2000 Full version of OS 3.1 with ROM chips	£35.95
Amiga 3.1 OS for A500/600/2000 ROMs only ROM chips for the A500/600/2000	£19.95
Amiga 3.1 OS disk set & 4 manuals Software & manuals only (no ROMs)	£19.95
Amiga 3.1 OS disk set only - software only	£9.95

For all SCSI cables, spares please call or see our ecommerce web site.

NEW OS 3.9
(REQUIRES KICKSTART 3.1)
AVAILABLE NOW! £29.95
SPECIAL BUNDLE FOR A1200 ONLY! OS 3.9 AND 3.1 KICKSTART ROMS £44.95

Get boinged with... 3.9 AMIGA Operating System

VIPER TURBO 630

Item	Price
Accelerator Board for the Amiga 600 with 40MHz 68030 and MMU, socket for optional 68882 FPU, socket for one optional 72-pin SIMM for up to 32MB autoconfiguring 32-bit FastRAM.	£79.95

MEMORY MODULES

Item	Price
4MB SIMM - 72-pin	£14.95
8MB SIMM - 72-pin	£19.95
16MB SIMM - 72-pin	£39.95
32MB SIMM - Specify model of accelerator when ordering	£59.95
64MB SIMM - Specify model of accelerator when ordering	£139.95
128MB SIMM Slim - Specify model of accelerator when ordering	£199.95
1MB ZIP RAM static column for A3000	£16.95

FPU's

Item	Price
20MHz PLCC FPU - 68882 for 030/020	£10.00
33MHz PLCC FPU - 68882 for 030/020	£15.00
40MHz PGA FPU - 68882 for 030/020	£20.00
50MHz PGA FPU - 68882 for 030/020	£29.95

NETWORKING SOLUTIONS

Item	Price
Power-LAN (PCMCIA Ethernet card A1200) include networking software & CC-Reset fix, no soldering required	£54.95
XSurf Zorro Card	£89.95

SOFTWARE

Item	Price
new **Amiga OS 3.5 Developer CD V2.1** Supporting tools and information for Amiga developers	£19.95
Cyber GraphX V4 - Professional version of the software for graphics cards	£19.95
Aminet Set 9 - Aminet Set 9 includes four CDs with the best of the biggest collection of Public Domain and Shareware software for Amiga	£19.95
PowerMovie - Animation editing software	£14.95
Red Mars - CDROM game	£15.95
Breathless - Award winning 3D game	£5.00
Amiga Magic Pack Software Includes Wordworth 4.5SE, Turbocalc 3.5, Datastore 1.1, Photogenic 1.2SE, Personal Paint 6.4, Organizer 1.1, Pinball Mania and Wizz	£9.95
new **Amiga Magic Pack software with Kickstart 3.1 ROMs for A1200**	£34.95
Aminet Games - 1500 compressed archives of games from the Aminet collection	£14.95
Aminet Set 10	£19.95
new **Aminet Set 11** (Includes Turbocalc4, Superview, Capital Punishment and Wildfire5)	£19.95
new **Aminet 41**	£14.95
Big Red Adventure - CDROM game	£5.00
Directory Opus - Magellan II	£49.95
Scala MM400	£55.95
new **CamControl** - software for digital cameras	£25.95
ScanQuix 5.0 CD Scanning software Supports Epson GT family, Mustek, Artek, Canon and Umax. CD only	£49.95
iBrowse 2 / Net & Web	£34.95
Make CD DAO - Backup, duplicate, create CDs	£49.95
Turbo Print 7.16 - full new version	£38.95
Turbo Print 7 upgrade - from v5/6 to 7	£18.95
Turbo Print 7.16 upgrade - from v7 to 7.16	£14.95

SPARES & MISCELLENOUS

Item	Price
Official Amiga Mouse and mat	£9.95
Replacement 230W Tower PSU - Please specify if for A1200 or A4000 Powr Tower	£39.95
CD32 Joypad (for any Amiga)	£9.95
Original internal A1200 replacement k/board	£14.95
Original Amiga 1200 replacement PSU	£9.95
SuperBuster chip rev. 11	£49.95
Parallel Port Data Switch - to connect two printers to one computer. Includes cable to connect the box to the parallel port of the computer	£19.95

SPECIAL OFFER ONLY £99.95
Amiga 1200 Magic Pack

AMIGA 1200 & MOTHERBOARDS

Item	Price
Amiga 1200 Magic Pack The original desktop 1200, with software	£99.95
Bare Motherboard inc. 3.1 ROMs The original A1200 motherboard	£94.95

2.5" IDE HARD DRIVES

Please call for available sizes.

3.5" IDE HARD DRIVES

Item	Price
10GB IDE - inc.IDE 40 pin flat cable only	£69.95
20GB IDE - inc.IDE 40 pin flat cable only	£79.95
40GB IDE - inc.IDE 40 pin flat cable only	£99.95

Buy any 3.5" IDE Hard Drive and you can order the OS3.5 CD for only £14.95. We will partition and install 3.5 for you with no extra charges. Please remember, OS3.5 needs 3.1 Kickstart Roms,

If in doubt ask when ordering.

Please note that as the pre-3.5/3.9OS doesn't support HardDrives bigger than 4GB, you will need to upgrade to OS3.5/3.9 or buy an Eide99 (1200 Only) or Power Flyer EIDE interface. Both interfaces come with software overcoming ths limitation.

Note also that because 3.5" Hard Drives come with 40 pin to 40 pin IDE cable, in order to connect them to a standard A1200 IDE connector you will need to order an EIDE interface or a stack cable.

If in doubt ask when ordering.

For different sizes, please call or see our web site.

3.5" SCSI HARD DRIVES

Item	Price
9.1GB SCSI - 50-pin or 68-pin UW	£159.95

SPECIAL OFFER! ONLY £49.95
Ultraslim 8x ATAPI CD-ROM Drive complete with 4-way buffered interface & EIDE '99, Allegro s/w, cables

NEW PHASE 5 & DCE PRODUCTS

ACCELERATOR BOARDS FOR A1200

Item	Price
Blizzard 1230 IV 68030 50MHz	£79.95
Blizzard 1240 68040 40MHZ	£159.95
Blizzard 1260 68060 50MHZ (for A1200 Tower only)	£219.95
Blizzard SCSI-2 Kit - for 1230/1240/1260	£69.95
200MHZ PPC 603/68060 33MHz - w/o SCSI	£249.95
200MHZ PPC 603/68060 33MHz - with SCSI	£309.95
200MHZ PPC 603/68060 50MHz - w/o SCSI	£379.95
200MHZ PPC 603/68060 50MHz - with SCSI	£439.95

68060 PPC Boards available NOW!

ACCELERATOR BOARDS FOR A3000/4000

Item	Price
Cyberstorm MKIII 40MHz 68040	£359.95
Cyberstorm MKIII 50MHz 68060	£469.95
Cyberstorm PPC 604 233MHz 68040 40MHz	£439.95
Cyberstorm PPC 604 233MHz 68060 50MHz	£559.95

ACCELERATOR BOARDS FOR A2000

Item	Price
Blizzard 2040 40MHz 68040 - Inc SCSI	£269.95
Blizzard 2060 50MHz 68060 - Inc SCSI	£369.95

GRAPHIC CARDS

Item	Price
BVision - for PPC 603, new MK2 version	£189.95
CyberVision PPC 604	£199.95
CyberVision 64 3D	£169.95
ScanDoubler with Flicker Fixer - Int.	£69.95
ScanDoubler with Flicker Fixer - Ext.	£59.95

FOR OWNERS OF PHASE5 BLIZZARD PPC AND CYBERSTORM PPC CARDS ONLY!

G-REX PCI for A1200 - PCI Interface for Blizzard PPC

Five PCI 2.1 Slots.
- 32 Bit DMA Mode
- Data Transfer Rates Up to 25 MB p/sec
- 1.76 GB of non bank switching address space
- Requires Blizzard PPC
- Comes with a complete driver package for:
  - Voodoo 3 2000 and 3000
  - Voodoo 4 4500
  - Voodoo 5 5500
  - NIC 10 MB/sec (Realtek Chipset)
- Suits all Amiga 1200 Towers

Item	Price
The new G-REX PCI card for Blizzard PPC 603	£149.95
The new G-REX PCI card for Cyberstorm PPC	£149.95

ALL PRICES INCLUDE VAT

Please note that unlike other dealers, we do not surcharge orders paid by credit card. Neither we charge credit cards (or cash cheques) if the requested product is not in stock. Our policy is that we cash our money only the day we ship.

£5	delivery 2-3 days
£8	next day
£15	saturday
£15	northern ireland
£8	monitor/tower/A1200 (u.k. mainland only)

http://www.oldgamesitalia.net/

uting limited

te for more products and technical specifications

www.powerc.com

el 01234 851500
fax 01234 855400
email sales@powerc.com

Power Computing Limited, Unit 82a, Singer Way, Woburn Road Industrial Estate, Kempston MK42 7PU. ENGLAND.

CD-ROM, RECORDABLE & REWRITABLE

52x Speed Internal ATAPI (bare unit) £29.95
52x Speed External ATAPI - includes case with PSU, cables, 4-way buffered interface with EIDE99, Allegro CDFS software. £69.95
6x 4x 24x Internal Rewritable ATAPI (bare) £49.95
6x 4x 24x External Rewritable ATAPI £89.95
Includes external case with internal PSU and cables. Software to write to CD-R or CR-RWs and 4-way interface sold separately.
40x Speed Internal SCSI (bare unit) £89.95
40x Speed External SCSI - requires SCSI £119.95
16x 10x 32x Internal Rewritable ATAPI (bare) £99.95
16x 10x 32x External Rewritable ATAPI
Includes external case with internal PSU and cables, Software to write to CD-R or CDRW's, (i.e.,MakeCD) and 4-way interface sold separately £139.95
Box of 20 CD-Rs £10.00
Box of 5 CD-RWs £24.95

CD-RW - SPECIAL OFFER!
16x 10x 32x Internal Rewritable ATAPI £99.95
16x 10x 32x External Rewritable ATAPI £139.95

Zip 250MB External SCSI Drive
SCSI controller required £189.95
Zip 250MB Internal ATAPI Drive
EIDE99 and Allegro s/w £129.95
Zip 250MB Internal ATAPI (Bare Unit) £99.95
Zip 100MB Cartridge £12.95
Zip 250MB Cartridge £19.95

ZIP 250
For all your backup needs!

FLOPPY DISK DRIVES

XL 1.76MB Internal Floppy Drive
for Towers only. No patch required. £49.95
A500/600/1200 Internal 880K £19.95
A2000 Internal Drive 880K - inc Kylwalda £35.95
A4000 Internal 880K - inc Kylwalda £35.95
PC880E External for all Amiga models £39.95
PC Floppy Disk Drive £14.95

FLATBED SCANNERS

Artec AM12s - 600 x 1200dpi optical resolution Requires a suitable SCSI interface and software (Scanquix 5.0CD) £99.95

Artec scanner bundle -
Artec AM12s, Scanquix 5.0CD and squirrel (For A600 and A1200 only) £189.95

Epson perfection 1200 SCSI - Requires a suitable SCSI interface and software (Scanquix 5.0CD) £219.95

Epson perfection bundle -
Epson perfection 1200 and scanquix 5.0CD the scanner requires a suitable SCSI interface £296.95

A1200/A4000 MOTHERBOARD ADD-ONS

Catweasel ZII MK2 - For Zorro Amigas, inc. Buddha IDE controller for up to six IDE/ATAPI devices £79.95
Catweasel MK2 - High density floppy drive controller for A1200 £49.95
Kylwalda - Allows use of a standard PC floppy drive as replacement for DF0 £14.95
Catweasel, Kylwalda & HD PC floppy drive
Special bundle inc. a high density drive £75.95
Catweasel & HD PC floppy drive £59.95
Buddha Flash - Zorro IDE controller for all Zorro Bus Amigas £49.95
Twister MKII - Fast Serial Interface for the A1200 to improve internet access £29.95
Silver Surfer - Fast Serial Interface for the A1200 to improve internet access £29.95
Order Special Twister or Silversurfer mechanically compatible with Mediator for an extra £10.
Please specify when ordering.

PUNCHINELLO & 3-BUTTON WHEEL MOUSE £24.95

EIDE99 4-way buffered interface with advanced feature software £24.95

POWERTOWER ACCESSORIES

new **Z-IV Bus Board** - The ultimate complement to our successful A1200 Power Tower, Pass-through and compatibility jumpers for all major accelerator cards £99.95

A4000 Original Keyboard
A replacement one, or with an adapter/int. for other Amiga models £39.95
PC Windows Keyboard
An inexpensive alternative to the original keyboard; requires PC key/ int. £9.95
A1200 Desktop Universal Keyboard Interface -
Interface for non-towered Amiga 1200. It can use Amiga 4000 or PC keyboards £24.95
PCMCIA "V" Adaptor
Rotates 90 degrees the PCMCIA port to allow the use of PCMCIA cards inside tower cases £19.95
Power SCSI Adaptor
Internal to External SCSI adaptor £19.95
PC Windows Keyboard adaptor
for A4000, A3000 and A2000. Supports Multiple key-press(Keyboard sold separately) £24.95

new

Mediator PCI 1200 £149.95

MODEM BUNDLES

new **Bundle 1** - 56.6K V90 modem, flash upgradable with cables, iBrowse and Net & Web s/w £69.95
Bundle 2 - as above plus Silver Surfer fast serial interface £89.95
Order special Twister or Silversurfer mechanically compatible with Mediator for an extra £10.
Please specify when ordering.
56.6Kbps V.90 Modem
Flash upgradable, modem only £49.95

SVGA MONITORS

Hansol 710A 17" (.27 pitch) £125.00
Hansol 710D Dynaflat 17" (.25 pitch) £164.95
Hansol 900P 19" (.26 pitch) £179.95
These monitors cannot display the standard Amiga PAL signal unless a flicker-fixer and / or a graphics card are installed.

EPSON PRINTERS & CONSUMABLES

Please call to check compatibilities with available Amiga software.

PUNCHINELLO MKII PC MOUSE ADAPTOR

Punchinello MKII supports directly mice with one or two wheels and up to four buttons.
Punchinello MKII £19.95
Punchinello MKII & 3 button mouse and wheel £24.95
PC 3 button mouse with wheel £9.95

ELBOX PRODUCTS

Mediator Multimedia CD
Unleash the power of your Mediator with the software for sound and TV cards. (Please state model of Mediator owned when ordering.)
£24.95

MEDIATOR PCI BOARDS

Mediator PCI 1200 £149.95
4 PCI 2.1 compatible slots, 132MB's between PCI cards, ready to run with existing Amiga 68k and PPC accelerator cards
(Needs an A1200 motherboard housed in a tower case
Mediator PCI ZIV £169.95
(Needs an A1200 motherboard housed in a tower case and a ZIV bus board)
Mediator PCI for A4000 £149.95
(Only for A4000 motherboard housed in a Power tower A4000 Mk2 tower case
Mediator PCI for Amigas with Zorro III Slots £149.95
(Only for Amiga computers with fully functional Zorro III slots.)
Special Bundle! Any Mediator PCI with the multimedia CD add £20 to the price of the mediator.

PCI CARDS AVAILABLE FOR THE MEDIATOR

3dfx Voodoo3 3000 16MB graphics card £109.95
3dfx Voodoo4 4500 32MB graphics card £169.95
Ethernet 10/100Mbps network card £24.95
new **TV video card** - Available NOW! £59.95
Watch TV on your Amiga! (Software on the Mediator Multimedia CD Sold separately)
new **Soundblaster PCI128 sound card** - Available NOW! £29.95
(Software on the Mediator Multimedia CD Sold separately)
Soundblaster Live! Player 1024 sound card available soon £49.95
Shark PPC G3/G4 750@ 400MHz - Available soon £269.95
Shark PPC G3/G4 750@ 550MHz - Available soon £369.95

TOWERS

A1200 Power Tower – Kit only
Inc. tower case, PSU, universal keyboard interface, PC keyboards, fascia for floppy drive,fitting kit and instruction manual. Ideal for Mediator PCI and GREX boards. £119.95

A1200 Power Tower 1
As above, but fully assembled and with a new 3.1 ROMs A1200 motherboard, floppy drive and mouse £219.95

A1200 Power Tower 2
As Power Tower 1, with 1230 40MHz 68030 accelerator card,8 MB of RAM, 10GB Hard Drive, 4-way buffered interface, EIDE99 and AllegroCDFS software. £469.95

A1200 Power Tower 3
As Power Tower 2, but with 16MB instead and a 52x ATAPI CD-ROM drive £519.95

A1200 Power Tower 4
As Power Tower 3, but with a Blizzard 1240 40MHz 68040 accelerator card and 32MB of RAM instead, plus Mediator PCI, Voodoo3 3000 graphics card, Ethernet Network card with Power-LAN installation software, 15" SVGA monitor, external audio port for CD-ROM drive and speaers. £899.95

A4000 Power Tower MK2
With new redesigned bus board with 7 ZORRO II / III slots, 5 PCI slots, 1 slot video. PCI slots are activated by the optional Mediator PCI for A4000. Features also 230watt PSU, 3x 5.25" external bays, 2x 3.5" external bays, 6x 3.5" internal bays and instruction manual. £209.95

new **Bundle**
A4000 Tower with PCI bus board, Mediator & Multimedia CD. £379.95

Update Bundle for A4000 Power Tower MK1
Mediator PCI 4000 plus the new ZorroIII/II and PCI busboard§§§ £229.95

IDE ENHANCEMENTS

Power Flyer A1200 Gold £49.95
Power Flyer A1200 Gold Upgrade £10.00
Socket raisers for Power Flyer A1200 £5.95
Power Flyer A4000/A3000 Gold £69.95
EIDE 99 A1200 £24.95

http://www.oldgamesitalia.net/

DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR™

Gli spietati Shivaner venivano dalle Galassie piu' lontane del cosmo, ed erano attrezzati con una tecnologia distante anni luce da tutto quello che sino ad allora era conosciuto. Non fecero alcun tentativo per iniziare ad avere contatti con gli abitanti della terra.

Ai messaggeri provenienti dal nostro pianeta non diedero alcuna risposta. Presero tutto cio' che trovarono sul loro cammino e lo distrussero. Gli altri invece sono i piloti dell'alleanza della terra e delle galassie, per loro la guerra non e' niente di nuovo. Ma c'e' sempre una prima volta per tutto: viaggiarono incontro al nemico avvertendo che stavolta c'era qualcosa di diverso. Nello stesso momento l'oscurita' avvolse la loro astronave e il loro coraggio inizio' a venir meno, il loro sguardo vago' lungo tutta la struttura dell'astronave degli Shivaner.

Poi comincio' la battaglia. La flotta dei guerriglieri afflui' dalla fusoliera dell'astronave e imperverso' su di loro urlando il loro grido di battaglia. E ora loro dovranno ammettere che la realta' e' ben diversa da cio' che pensavano di sapere sulle battaglie del cosmo e dell'aria.......

€ 49,98

System requirements

PPC: minimo 160 MHz 603e / 150MHz 604e e scheda grafica (3D-scheda e appogiato, no necessario), 64 MB RAM

68k: minimo 50 MHz 060 e Permedia 2/Voodoo 3 based 3D-scheda, 32 MB RAM (64 MB RAM, se no VM va)

Distributore esclusivo per l'Italia:

Virtual Works

✆ 0424-512449

www.virtualworks.it

HYPERION entertainment